FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II™



Shadows of Amn™

バルダーズ・ゲート2™
シャドウ オブ アムン™

完全日本語版

取扱説明書

Advanced Dungeons & Dragons

BLACK ISLE

DEVELOPED BY BIOWARE CORP

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

⚠ 注意 セガ PCディスク使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●汚れを拭くときは●

ディスクはレンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後のディスクは元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

SEGA PCディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

★本ディスクにRead meが入っている場合は、必ずお読みください。大切な情報を記載しています。

●パソコン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
●このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
●この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
●このソフトを無断で複製（コピー）することおよび解析することを禁じます。
●付属のユーザー登録ハガキを使い、ユーザー登録を必ず行ってください。ユーザー登録がされていない商品では、サポートを受けることができません。
●この取扱説明書の再発行はいたしません。大切に保管してください。

このたびはセガPCソフト『バルターズゲート2 シャドウ オブ アムン』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

動作環境

本ソフトをプレイするには以下の条件が必要です。

	必要システム環境	推奨システム環境
OS	Windows95/98/Me日本語版	-
CPU	Pentium II 233MHz以上	Pentium II 266MHz以上
メモリ（内蔵RAM）	32MB以上	64MB以上
ハードディスク空き容量	800MB以上	1.2GB以上
ディスプレイ解像度	640 × 480ドット以上、 HighColor（16ビット）色以上	-
CD-ROMドライブ	4倍速以上	8倍速以上
グラフィックボード	VRAM2MB以上	VRAM4MB以上
サウンドボード	DirectSound対応	-

ご注意

●NEC PC9821シリーズでの動作保証は一切しておりません。
●本ソフトは、DirctX(7.0a)を使用しています。Windows95/98/MeのドライバがDirectXに対応していない場合、ご使用のパソコンメーカーから新しいドライバを入手する必要があります。弊社では配布できません。
●ＸＧＡ対応のＴＦＴ方式以外の液晶モニターのパソコンでは、本ソフトの動作を保証できません。
●通信プレイには、通信速度33,600bps以上のモデム(56,000bps以上推奨)、TCP/IP、IPX/SPX互換プロトコル対応のLAN環境、シリアルクロスケーブルのいずれかが必要です。

※DirectXは、付属のものを使用してください。他で入手したDirectXをご使用になると正常に動作しない場合があります（DirectXは本ソフトに含まれており、ゲームインストール時にインストールします）。
※ゲーム中はシステムエージェント、ウィルスチェックなどの常駐ソフトは終了してください。起動しているとゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。
※ゲーム中はパワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。
※ゲーム中は日本語入力モードはオフにしておいてください。誤動作の原因となります。
※ゲーム中はWindows95/98/Meのアニメーションカーソルを使用しないでください。誤動作の原因となります。

インストールのご注意：英語版をお持ちの方へ
英語版をあなたのマシンにインストールしている場合は、一度、アンインストールをしてから、完全日本語版をインストールしてください。英語版のセーブデータを使って完全日本語版でプレイすることは可能です。その場合は日本語版をインストールしたフォルダに、英語版のセーブデータ（saveフォルダ及びmpsaveフォルダ）をコピーしてください。

インストール後のご注意：インストール後も、本ソフトのCD-ROMはCDドライブにセットしておいてください。本ソフトのCD-ROMがドライブにセットされていないと、ゲームはプレイできません。

ゲームを始める前に

インストール前のご注意：ウィルスチェックプログラムなどのユーティリティーやアプリケーションを実行している場合は、それらのソフトをいったん終了してからインストールを始めてください。これらのソフトはインストールの妨げとなる場合があります。

インストールのしかた

本ソフトはハードディスクにインストール（セットアップ）して使用します。インストールは以下の手順で行ってください。

❶Windows95/98/Meを起動します。

❷本ソフト『バルダーズ・ゲート2』のDisc 1をCDドライブにセットしてください。自動的に起動ダイアログが表示されます（オートラン機能が無効になっている場合は、Disc1を開き、その中のSetup.exeを実行してください)。次に<インストール>を押してください。



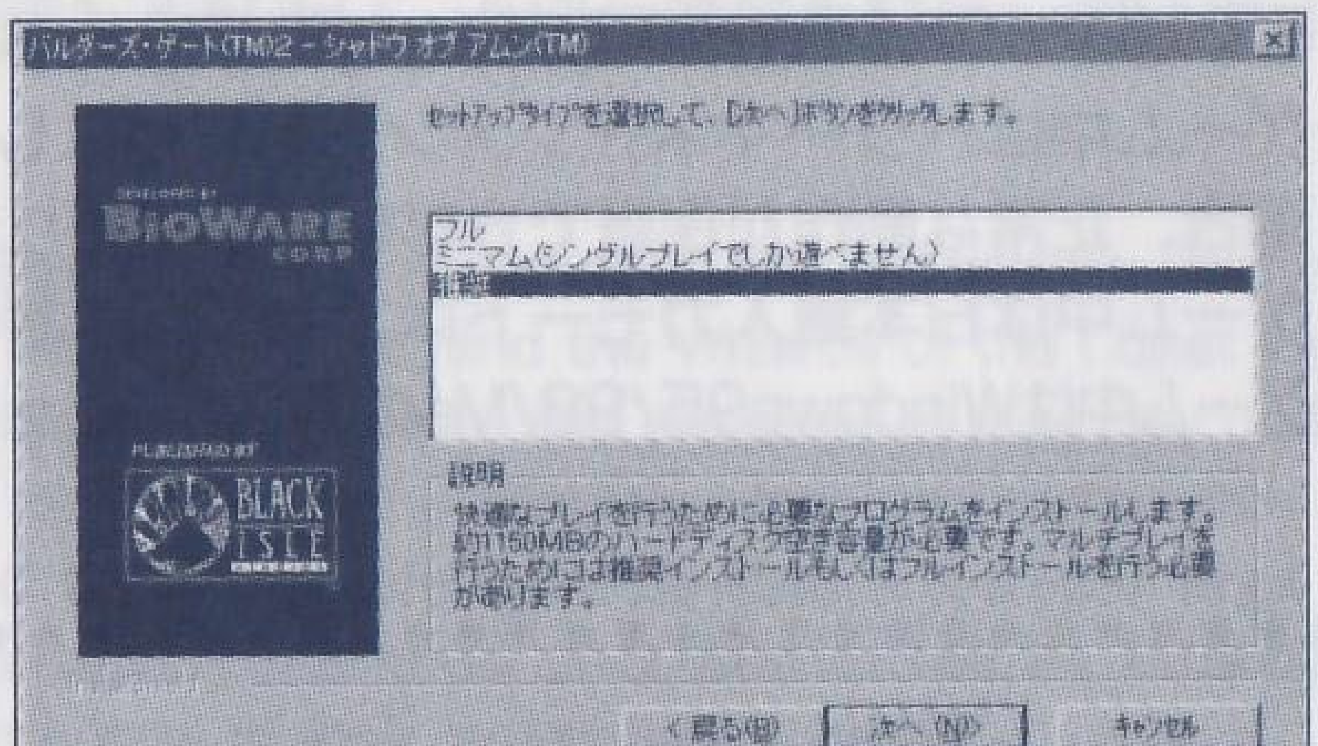
起動ダイアログ

❸「セットアップへようこそ」ダイアログが表示されます。<次へ(N)>を押してください。

❹ソフトウェア使用許諾契約ダイアログが表示されます。表示の内容に同意できる場合は、<はい(Y)>をクリックしてください。

❺インストール先選択ダイアログが表示されます。パス（インストールする場所）が自動的に指定されます。問題がなければ<次へ(N)>を押してください。
※問題がある場合は<参照(R)...>を押してインストール先を指定してください。

❻セットアップダイアログが表示されます。以下のいずれかを選択し、<次へ(N)>を押してください。



セットアップダイアログ

フル ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・最も快適にプレイすることが可能です。およそ2,503MBの空き容量を必要とします。

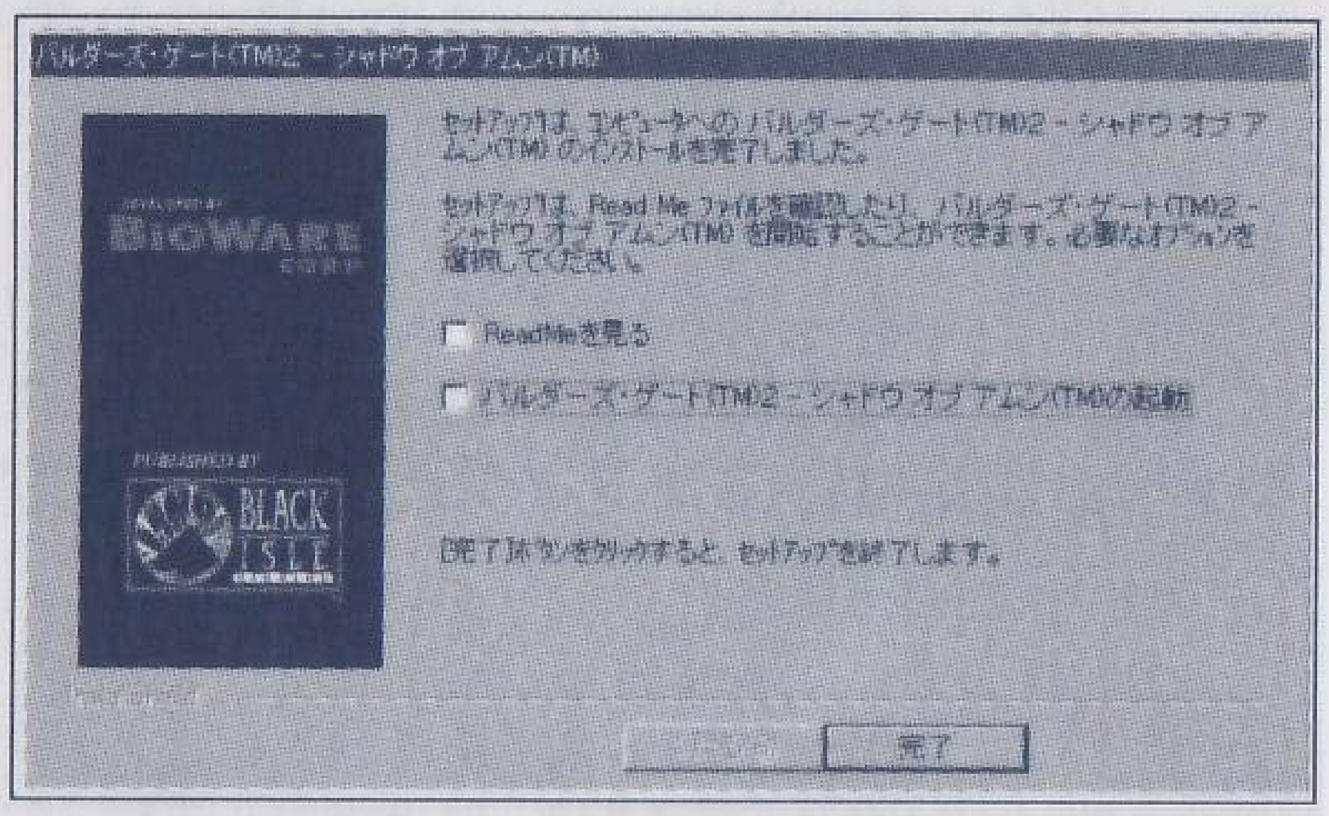
ミニマム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・最低限のファイルをインストールします。およそ800MBの空き容量が必要です。マルチプレイを行いたい場合は他のインストールタイプを選択してください。

推奨・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・より快適なプレイが可能です。およそ1,200MBの空き容量が必要です。

❼プログラムフォルダ選択のダイアログが表示されます。<次へ(N)>を押してください。指定されたパスにディレクトリが作成され、インストールが始まります。必要に応じて画面の指示に従い、インストールするDiscを交換してください。

❽ソフトウェアのインストールが終わると、製品紹介のムービーが表示されます。また、お使いのDirectXのバージョンが古い場合は、DirectX7.0aのインストールダイアログが表示されます。<はい(Y)>を押し、DirectXをインストールしてください。

❾インストール完了のダイアログが表示されます。ゲームを始める場合は<バルダーズ・ゲート（TM）2-シャドウ オブ アムン（TM）の起動>をチェックし、<完了>を押してください。
次回から起動する場合は、ウィンドウズのプログラムメニューから Black Isle/BGII-SoA/バルダーズ・ゲート2-シャドウ オブ アムン を選択して、起動メニューを立ち上げ、<プレイ>をクリックしてください。



インストール完了

アンインストールのしかた

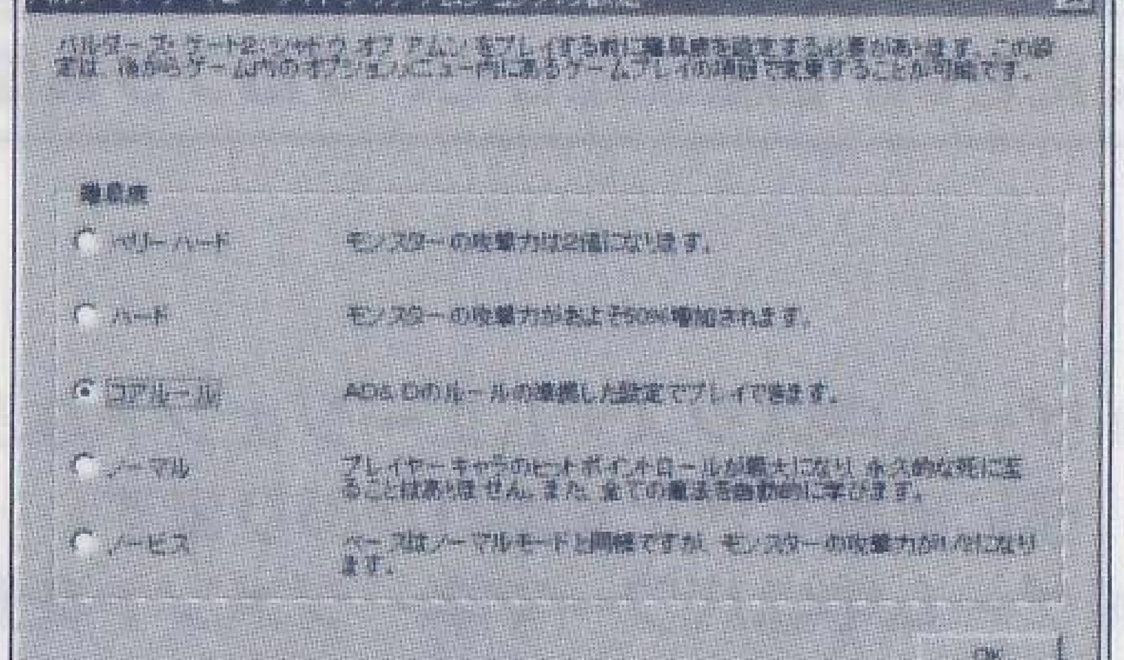
本ソフトが不要になったら、以下のいずれかの手順でゲームをアンインストール（削除）してください。

- Windowsのプログラムメニューから Black Isle/BGII-SoA/アンインストールを選択してください。
- Windowsのコントロールパネルにある、「アプリケーションの追加と削除」の中から、「バルダーズ・ゲート2-シャドウ オブ アムン」を選択してください。

ゲームの始め方

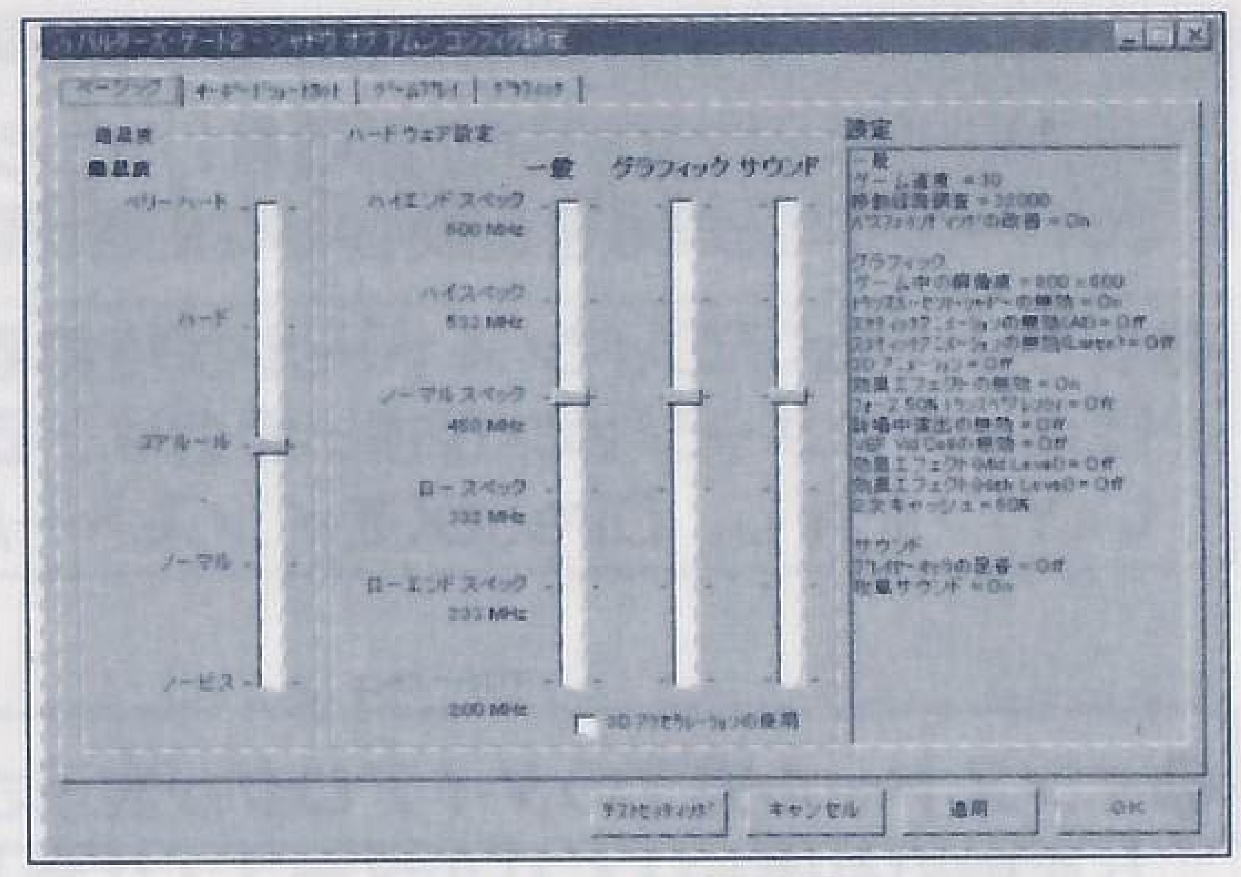
起動ダイアログで<プレイ>を選択します。
『バルダーズ・ゲート2』を初めて起動する場合は、最初に難易度設定のダイアログが表示されます。以下の難易度から、ひとつを選択し<OK>を押してください。

ベリーハード ‥‥最も難易度が高くなる設定です。モンスターは通常の2倍の攻撃力を持つようになります。
ハード ‥‥‥‥‥モンスターは通常の1.5倍の攻撃力を持つようになります。
コアルール ‥‥‥AD&Dに準拠した設定でプレイすることが可能です。
ノーマル ‥‥‥‥レベルアップ時のHPの増加が最大になり、キャラクターが消滅するような死に至ることはありません。また、魔法の習得に失敗しません。
ノービス ‥‥‥‥ノーマルモードの設定に加え、モンスターの攻撃力は半分になります。



難易度設定ダイアログ

次に、設定画面（コンフィグ）が表示されます。ここでは、難易度、ハードウェアのCPU速度、ショートカットキー、ゲームオプション、グラフィック設定を変更することができます。設定終了後、＜適用＞もしくは＜OK＞を押してください。その設定でマシンが正常に動作するかテストを行うダイアログが表示されますので、＜OK＞を押すと、テストが開始されます。



コンフィグ画面

※CPU速度を変更すると、あなたのマシンに合ったゲームセッティングを自動的に検出してくれます。
※ゲーム設定は、コンフィグとゲーム内オプションで、後から変更することも可能です。

ゲームの終わり方

プレイ中のゲームを終わらせたくなった時は、「オプション」アイコンをクリックするか[O]キーを押してオプション画面に移ります。オプション画面で「ゲームを終了」を選択すると、「終了する前にセーブをしますか？」というダイアログが表示されるので、セーブしてから終了する場合は「セーブ」を、セーブせずそのまま終了するときは「終了」をクリックしてください。「キャンセル」でゲームに戻ります。



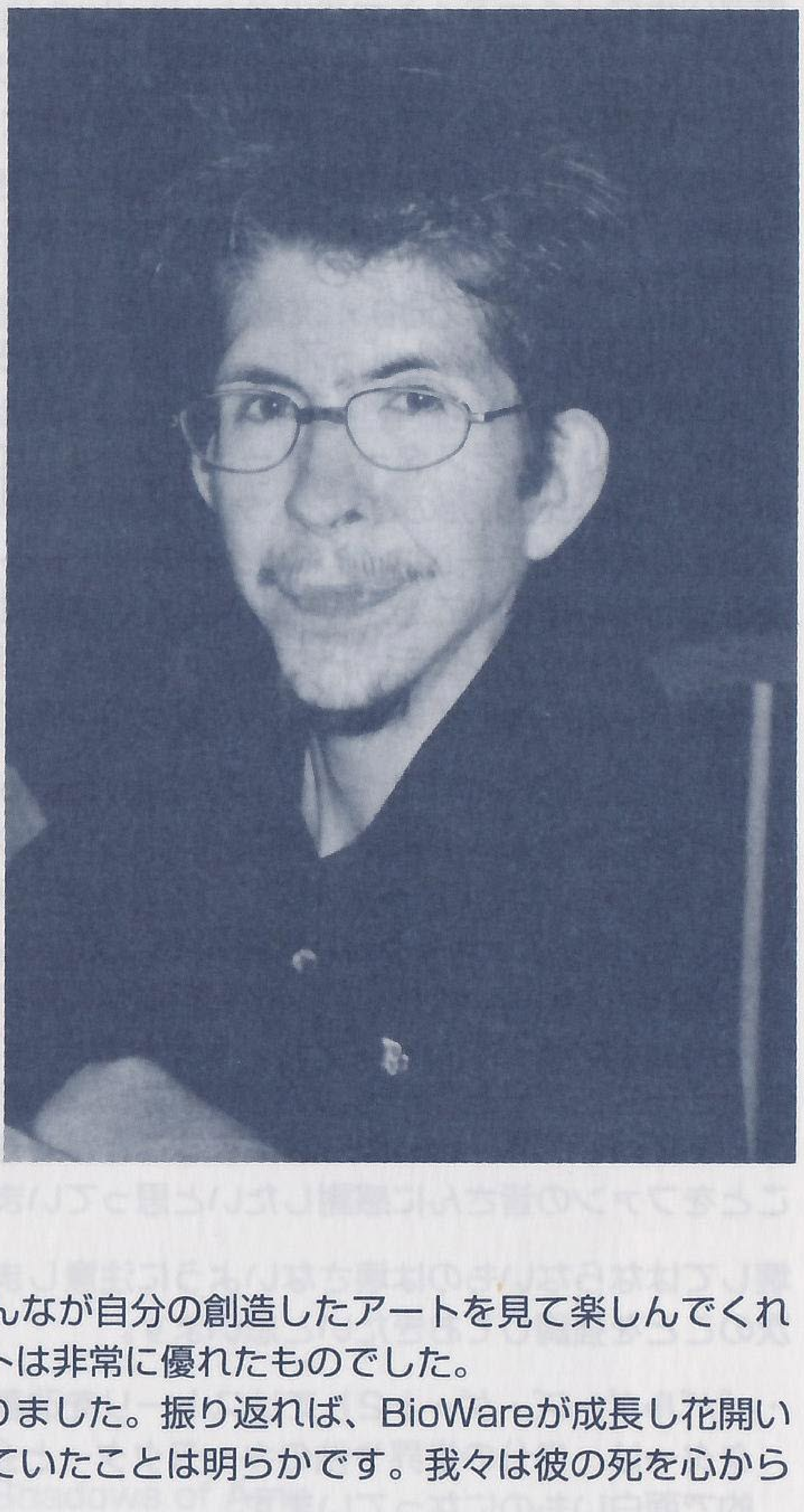
オプション画面

『バルダーズ・ゲート2』のプログラムを終了したい場合は、メインメニューで「終了」を選択します。「本当にゲームをやめますか？」というダイアログが表示されるので、「終了」をクリックします。「キャンセル」でメインメニューに戻ります。

『バルダーズ・ゲート2』に関する最新情報は、「http://www.sega.co.jp/sega/pc/」にてご確認ください。必要に応じて、プログラム修正パッチがリリースされる場合もあります。

※ ゲーム中はシステムエージェントなどの常駐ソフトは終了してください。起動しているとゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。
※ ゲーム中はパワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。
※ ゲーム中はWindows95/98/Meのアニメーションカーソルを使用しないでください。誤動作の原因となります。
※ 本ソフトは、MMX Pentium IIIプロセッサ上でも動作します。

ダニエル・ウォーカーに捧げる



ダン・ウォーカーは1995年の後半からBioWareで働きはじめました。ダンはBioWareの2人目の社員でした。彼は、生まれたときからの身体的障害が原因で1999年6月6日に亡くなりました。

『バルダーズ・ゲート2 シャドウ オブ アムン』をダンに捧げます。我々みんなが彼のことをどのように思っていたか、的確な言葉で表現するのは難しいですが、私がその役を仰せ付けられたので最善を尽くしてみます。

ダンは生まれたときから負っている重度の身体的障害に対し忍耐と克己心をもって戦った精神的な巨人でした。不平不満を漏らすもっともな理由があったにもかかわらず、彼がそんなことを言うのを聞いたことはありません。彼の忍耐と物事に対する禅的な見方によって、私は幾度となく謙虚な気持ちにさせられました。彼は私にとって、またBioWareのみんなにとって、常にインスピレーションの源でしたし、これからもそうでしょう。

ダンは真の意味でのアーティストでした。みんなが自分の創造したアートを見て楽しんでくれることが、彼の最上の喜びでした。彼のアートは非常に優れたものでした。
彼は、自身のアートワークのような生涯を送りました。振り返れば、BioWareが成長し花開いていく過程で、彼の創造性が大きな糧となっていたことは明らかです。我々は彼の死を心から悼みます。

Dr. Ray Muzyka
Joint CEO, Bioware Corp.

始めに

1996年1月に『バルダーズ・ゲート』の第一作目の制作に取り掛かりました。当時、我々にはロールプレイングゲームの開発についてのノウハウがあまりありませんでした。偉大なゲームたちの素晴らしいプレイ感覚、その記憶にほとんど頼らなければなりませんでした。Wizardry、the Ultima series、Ultima Underworld、System Shock、the Gold Box Series、Bard's Tale、Betrayal at Krondor、Wasteland。もちろん、これですべてではありません。

1998年12月に『バルダーズ・ゲート』を発売し、商業的な成功を収め、批評家からも高い評価を受けました。『バルダーズ・ゲート』は我々が心血を注いだゲームでした。BioWareのデザイナー、QAテスター、アーティスト、プログラマーと、当社のパブリッシャーであるBlack Isle StudiosのQAテスター、マーケティング、オーディオ、セールス、PRのスタッフからなる開発チームは、『バルダーズ・ゲート』をできるだけ良いものにするために、自分達の持っているすべてを注ぎ込みました。結果には非常に満足しており、BioWareの『バルダーズ・ゲート』のプロデューサであった私は、百万人以上のファンがこの第一作目を楽しくプレイしていることに興奮し、誇りに思っています。

しかし、『バルダーズ・ゲート』は、BioWareが初めて開発したロールプレイングゲームであり、率直に言って、作成の過程で多くのことを学びました。我々は、今あなたの手元にある『バルダーズ・ゲート2 シャドウ オブ アムン』の開発の中で、この教訓を積極的に利用しました。『バルダーズ・ゲート2』の開発の過程において、我々はすべての面でこの続編が一作目よりも優れたものに、一作目のファンにとって魅力的であるばかりでなく、このシリーズをプレイしたことのない新しいファンにも親しめるものにすることに精力を集中させました。私は、バルダーズ・ゲート2チームが今回達成した業績を誇りに思っています。私は、『バルダーズ・ゲート2』を素晴らしいゲームにすることができたばかりでなく、前作から大幅に改善できたことをファンの皆さんに感謝したいと思っています。

壊してはならないものは壊さないように注意しましたが、多くの新しい分野に取り組みました。次のことを強調しておきたいと思います。

- 『バルダーズ・ゲート2』ではストーリを改善し、より熱中できるものにしました。キャラクターは、自分の世界や他のキャラクターと会話するので、ロールプレイの面が非常に魅力的で面白いものになっています。
- 戦闘は、今まで以上にエキサイティングになっています。前作と比べて、リアルタイムインタフェースが改善されており、数十の新しいキャラクタークラスが導入されています。また、100を越える新しい呪文を導入し（シャドウ オブ アムンでは合計で300を越える）、最大経験値が2,950,000 XP（最大で14－23レベルのAD&Dキャラクターレベル）となり、二刀流などの新たな戦闘スタイルや数百の新しい強力なモンスターや悪党を導入しました。

・ターン制ゲームのファンは、改善したオートポーズ設定を持つターン制モードでゲームをプレイすることができます。

・『シャドウ オブ アムン』のスクリプトやデザインには、『バルダーズ・ゲート』やその拡張パックである『テイルズ オブ ザ ソードコースト』の開発において我々が学んだことが結実しています。

・『バルダーズ・ゲート2』のアートはどれも美しく、『バルダーズ・ゲート』や『テイルズ オブ ザ ソードコースト』の開発で学んだことがすべて活かされています。

・グラフィックやインターフェイスは多くの面で改善され、800×600の解像度、呪文や背景効果を演出する3Dアクセラレーションのサポート、ゲーム内のツールバーのオン／オフ、新しいカラースキーム、ジャーナル機能の改善、マップノートなどが追加されました。

・マルチプレイでは、店やその他の普通の場面で強制ポーズなしに会話を行うことができ、快適になっています。

・新規のキャラクターを作ってプレイすることも可能であり、『バルダーズ・ゲート』や『テイルズ オブ ザ ソードコースト』から自分のキャラクターをインポートすることもできます。また、ゲームに含まれているチュートリアルモードによって、初めてプレイされる方に操作方法をお教えします。

我々BioWareとパブリッシャーであるBlack Isle Studiosは、皆さんが『シャドウ オブ アムン』を購入してくださったことに感謝します。このゲームによって皆さんが何時間も楽しいエンターテインメントを楽しまれることを希望します。私は、1980年に始めてApple II に触れてからというもの、ロールプレイングゲームの大ファンになりました。『バルダーズ・ゲート2』は素晴らしいロールプレイングゲームであり、私自身がこれまでプレイした中でも最高のゲームの1つであると信じています。

支えてくださったファンの方に感謝します。

Dr. Ray Muzyka

Joint CEO, BioWare Corp.

Co-Exective Producer, Baldur's Gate 2 Shadows of Amn

ゲームマニュアルに含まれているもの

「第一部：ゲームガイド」の項では、『バルダーズ・ゲート2 シャドウ オブ アムン』のゲームの実際のプレイ、キャラクターの作成、ゲームの世界でのキャラクターの操作と画面の解説、実際に見るもの解釈、マルチプレイヤーモードでの他のプレイヤーとの協力プレイについて詳しく説明します。

「第二部：シャドウ オブ アムンをヴォロが御案内」の項では、ゲームの世界で起こることを定義しているルールについて詳しく説明します。こうしたことの多くは、プレイするのに絶対に必要であるというわけではありませんが、知っておくとゲームがより楽しくなります。

特に指定していない限り、どちらの項で述べていることも、シングルプレイヤーゲームおよびマルチプレイヤーゲームの両方に当てはまります。『バルダーズ・ゲート2 シャドウ オブ アムン』のマルチプレイは、シングルプレイヤーモードと同じように、コンピュータがダンジョンマスターとなって、同じストーリラインで5人までの友達と冒険を楽しむことができます。

エルミンスター：「ヴォロがガイドブックと自負しているこの寄せ集めの情報の中にも、多少は役に立つ話が含まれているじゃろうの。必要に応じて、注釈を加えておくとしよう」

ヴォロ：「こっちが求めてもいないのに、
"必要に応じて" ときたもんだ。ありがた迷惑たあこのことだ」



目　次

第一部：ゲームガイド

メニュー画面の説明

◆**Readme：**readmeファイルには、本書に印刷できなかった最新の情報や変更が含まれています。本製品でトラブルに遭遇した場合には、readmeファイルをお読みください。

◆**終了：**起動ウィンドウを閉じます。

◆**デモ：**Black Isle Studiosのその他の製品のデモが、バルダーズ・ゲート2には同梱されています。デモの実行方法や説明については、Readmeファイルをお読みください。

◆**コンフィグ：**バルダーズ・ゲート2をプレイするときに使うキーボードショートカットキーやその他オプションの設定ができます。

◆**プレイ：**プレイボタンをクリックしてゲームを開始します。ロゴとイントロダクションムービーが表示された後、キャラクター作成に進み、アムンでの冒険を開始します。後で再びゲームを始めるには、スタートメニューにあるBlack Isle Studiosプログラムグループからバルダーズ・ゲート2のアプリケーションを選択します。

◆**アップデート：**インターネットに接続し、interplayのBaldur's Gate II（英語版）最新情報サイトにジャンプします。ここでは英語版のパッチが公開されていますが、完全日本語版にインストールすると不具合が発生しますので使用しないでください。完全日本語版の最新情報はSEGA PCホームページ（http://www.sega.co.jp/sega/pc/）にて公開する予定です。

ゲームのオプション設定

3Dオプションの設定、解像度の変更、ショートカットキーの割り当てを行うには、コンフィグ設定を実行する必要があります。

1. オートラン画面でコンフィグのボタンをクリックするか、Windowsのスタートメニューからコンフィグ設定を実行してください。このプログラムを実行すると、基本設定、キーボードショートカット、ゲームプレイ、グラフィックという4つのタブを持つメニューが表示されます。

2. ご使用のコンピュータのスペックでゲームの設定を自動構成したい場合には、ベーシックタブを使います。設定を自分で調整したい方は、ゲームプレイ及びグラフィックタブにあるオプションを使って調整することができます。

3. グラフィックの項目では3Dオプションの設定、ゲームの解像度を調整することができます。

4. キーボードショートカットのタブで、キーボードショートカットキーの設定をカスタマイズすることができます。

※ゲーム中、ユーザーインタフェースパネルを隠すこともできます。デフォルト設定では、H、Y、Uキーを使ってパネルを隠すことができます。

3Dサポート

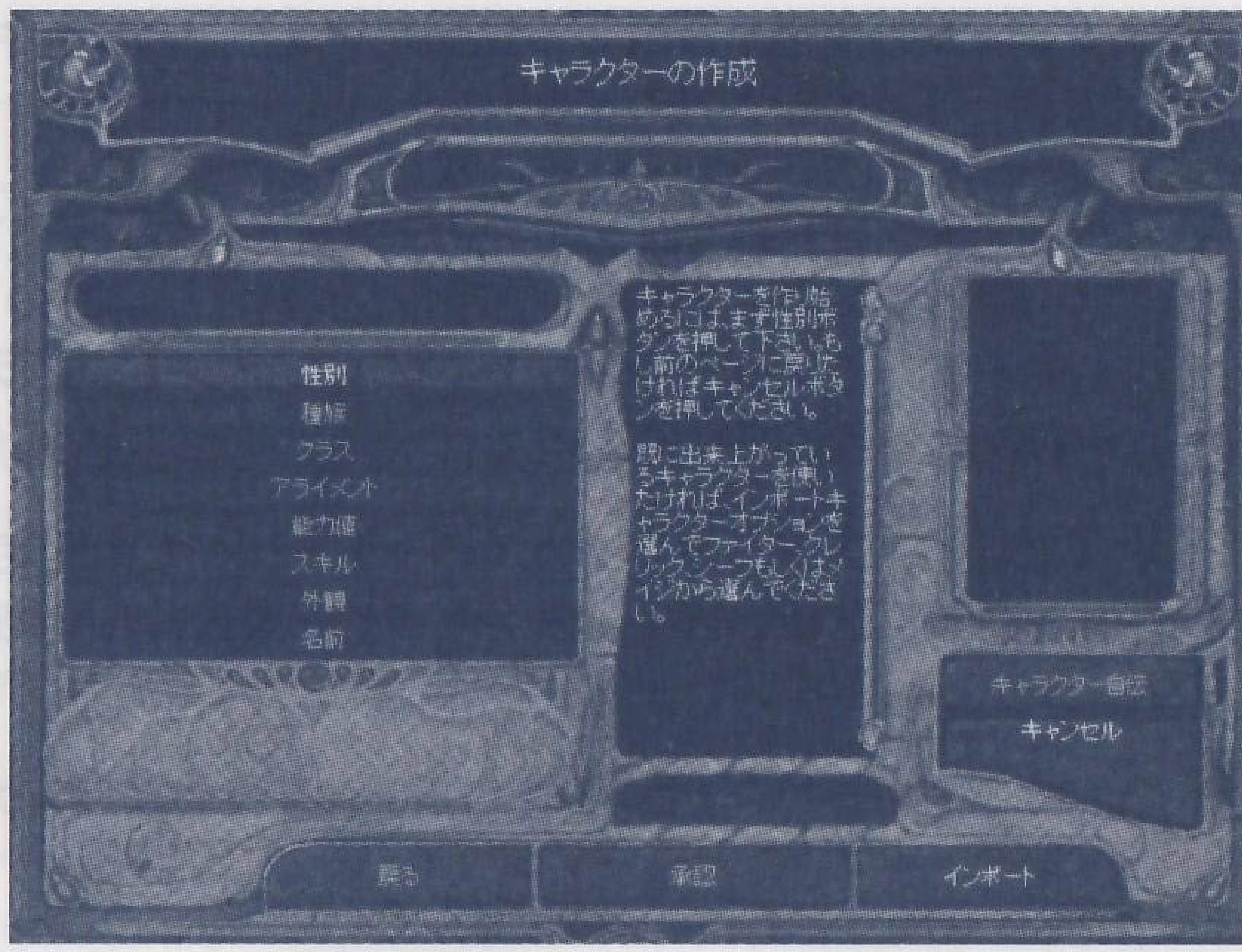
『バルダーズ・ゲート2 シャドウ オブ アムン』は3Dアクセラレータカードをサポートしています。3Dアクセラレーションの設定を有効にすると、ゲームでの特定のビジュアル効果で速度が改善されます。さらに、3Dアクセラレーションを有効にしておくと、いくつかのエリアでビジュアル効果が改善されることが分かるでしょう。

3Dアクセラレーションを有効にするには、コンフィグ設定を実行し、グラフィックタブをクリックします。3Dオプションの項にある「3Dアクセラレーションの使用」ボタンをクリックします。これにより、詳細設定に進みます。

3Dカードによっては、パフォーマンスが改善されないこともあります。コンフィグ設定プログラムを使って、ご使用のドライバを更新することができます。最初に、この更新を行ってください。また、カードによっては、2Dでゲームを実行しなければならないこともあります。

※3D設定をオンにした状態でゲームに支障がある場合は設定をオフにしてください。

キャラクターの作成



キャラクター作成するには、以下の手順に従ってください。メインメニューに戻りたい場合は右下の「キャンセル」を、キャラクター作成で一つ前の項目に戻りたい場合は左下の「戻る」を、それぞれ選択してください。

キャラクターと保存ゲームのインポート

『バルダーズ・ゲート2』では、『バルダーズ・ゲート』または拡張シナリオ集『テイルズ オブ ザ ソードコースト』から、キャラクターやセーブファイルをインポートすることができます。バルダーズ・ゲートをアンインストールしている場合でも、ファイルがＰＣ上に残っている場合には、利用することができます。また、キャラクター作成が面倒な場合には、作成済みのキャラクターを使用することもできます。このジャンルのゲームを初めてプレイされる方は、このサンプルキャラクターの利用をお勧めします。

チュートリアル

バルダーズ・ゲート2には、チュートリアルが用意されています。これは、シングルプレイヤーのチュートリアルのボタンからアクセスすることができます。チュートリアルは、初めてバルダーズ・ゲートを遊ぶ人や、再確認したい人のために用意しています。

チュートリアル終了後、ゲーム本編が始まります。

性別

最初に、キャラクターの性別を決めます。男性または女性のいずれかを選択し、決定ボタンを押してください。

外観

キャラクターの顔グラフィックを選択します。自分で作成した顔グラフィックを使用したい場合は、次の指示に従ってください。

顔グラフィックのサイズは小さなものが38X60ピクセル（8ビットカラー（256色）専用）、大きなものが110X170ピクセルです。BGII:SoAをインストールしたルートディレクトリに（大文字のPを含めて）Portraitsというディレクトリを作成してください。デフォルトは、C:¥Program Files¥Blakclsle¥BGII - SoAです。小さなポートレート名の最後にSを、大きなポートレート名の最後にはLを追加します。名前は、最大で1-7文字長でなければなりません

例：小さなポートレートの場合はXXXXXXXS.bmp(38X60、8ビットカラー)
　　大きなポートレートの場合はXXXXXXXL.bmp(110X170、24ビットカラー)

マルチプレイの場合、それぞれのプレイヤーに前もって顔グラフィックを配布しておく必要があります。配布していない場合は、他のプレイヤーのゲーム上で表示されている顔グラフィックはシルエット画像になります。

種族

あなたのキャラクターの種族を選択します。種族は7種類存在します。人間、ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフリング、ハーフオーク、ハーフエルフの中から選択してください。各種族の説明は、選択ボックスの隣の枠に表示されます。

クラス（職業）

あなたの選んだ種族の中で利用できるクラスとクラスキットが表示されます。一覧から希望するクラスを選択してください。各クラスの説明は、選択ボックスの隣の枠に表示されます。

人間以外の種族ではマルチクラスを選択することができます。マルチクラスでは、複数のクラスの長所と短所を併せ持つことができます。人間のキャラクターは、ゲーム内でデュアルクラスを選択することができます。

デュアルクラスキャラクターはあるクラスとして冒険生活を開始し、後に別のクラスに変更することで、キャラクターをデュアルクラスにできます。キャラクターがクラスを変更すると、そのキャラクターの新しいクラスのレベルが前のクラスのレベルを上回るまで、前のクラスの能力は利用できなくなります。この条件を満たした時点で、どちらのクラスの能力も使用することができるようになります。クラスを変更すると、その時点で以前のクラスは成長が止まります。人間だけがデュアルクラスキャラクターになることができます。

キット

各クラスには、選択可能な「キット」（副職業）があります。クラスを選択すると、選択可能なキットが示されます。キットを使用したくない場合は、クラスと同じ名前のキットを選択してください。キットは、自分のクラスに長所と短所を提供します。たとえば、"剣聖"（ファイターのキット）を選択した場合、キャラクターは、自分の武器によって他のクラスよりも大きなダメージをあたえられるようになりますが、鎧やミサイル武器を使うことはできなくなります。キットについては、キャラクター属性、「第二部・シャドウ オブ アムンをヴォロが御案内」を参照してください。

注：マルチクラスおよびデュアルクラスのキャラクターは、キットを選ぶことはできません。

アライメント（性格）

プレイヤーは、クラスと種族に準じたアライメントを選択します。それぞれのアライメントには、説明文が付いています。アライメントは、あなたのキャラクターが周囲に対してどのように振る舞うかを決定します。選択する前に、それぞれの説明を注意深く読んで下さい。ゲーム中にあまりにもあなたのアライメントとかけ離れた行動を取ると、罰として能力値が減少することすらありえます。

能力値

画面上には、コンピュータがランダムで決定した（各能力に対して6面の3つのサイコロをふり、キャラクター種族による修正を加えて計算しています）能力値が表示されます。クラスごとの最低能力値よりも低い値があった場合は、その能力値はクラス最低値になります（例えば、キャラクターがパラディンであるためには17のカリスマを必要とし、コンピュータが12を振った場合、17に置き換えられます）。また、ある能力値を減らして、その分を他の能力値に割り振ることができます。ただし、種族またはクラスの最低値よりも能力が下がる場合は、その能力からポイントを減らすことはできません。各能力は、説明文を持っています。能力値はあなたが望むだけ、希望する能力値になるまで「再ロール」ボタンで振り直しができます。数値保管ボタンで現在の数値を一時保存し、数値呼出ボタンで呼び出すことも出来ます。

スキル

次に、武器熟練度の割り振りを行います。キャラクターが習熟できる武器の一覧が表示され、各技能には説明文が付いています。キャラクターは技能を欠いている武器も使うことができますが、その武器に関するすべてのロールで－1の修正を受けます。ファイター、パラディン、レンジャーは技能に2点目を費やすことでさらに武器使用に習熟することができます。これによって、命中判定とダメージに追加ボーナスが与えられます。ファイターおよびファイターのクラスを持つキットだけが、3点以上のポイントを持つことができます。

シーフ技能

あなたのキャラクターがシーフ、もしくはシーフの能力を持つマルチクラスキャラクターである場合、シーフ技能に能力ポイントを割り振ります。シーフは、ゲームの最初に割り当てられたポイントを持ち、以後は各レベルで30ポイントを受け取ります。オープンロック（鍵開錠）、ファインドトラップ（罠発見）、ピックポケット（スリ）、ムーブサイレントリー（隠密移動）、ハイド・イン・シャドー（物陰に隠れる）、ディテクトイリュージョン（幻影看破）、セット・トラップ（罠設置）のスキルを利用できます。レンジャーもステルス能力を得ます。

呪文

キャラクターがメイジやソーサラーである場合、呪文を選択できる画面が表示されます。これは、キャラクターがゲーム開始時に習得している呪文です。各呪文は、説明文が付いています。また、呪文を自動的に選択してくれる呪文の自動選択ボタンもあります。これにより、冒険の様々な局面で使える呪文がまんべんなく選択されます。

仇敵

レンジャーは、仇敵を選択します。レンジャーは、このタイプの生物と戦うときにボーナスを受け取ることができます。以下のものから選択してください。

ビホルダー、デモニック／フェル、ドラゴン、エレメンタル・エターキャップ、フェアリー、ジン、グール、ゴーレム、ボブゴブリン、インプ、コボルト、クオ-トア、リッチ、ライカンスロープ、メフィット、マインド・フレイヤー、オーガ、オチュー、ラクシャサ、サハギン、シャドー、スライム、スパイダー、トロール、アンバー・ハルク、ヴァンパイア

外観

キャラクターのモデルが示されており、髪、肌の色、洋服の全般の色、小物等の色を変更することができます。服装の色は、冒険開始後の、所持品画面のページで変更することもできます。現在の色を表示しているボックスをクリックして、色選択ボックスを呼び出して新しい色を選択します。

次に、キャラクターの声色を選択します。左側のリストから使いたい音声セットを選んでください。再生ボタンにより試聴も出来ます。

名前

最後の仕上げはキャラクターの名前です。テキストボックスをクリックして、名前を入力してください。入力したら、Enterキーを押すか、「決定」をクリックしてください。

※キャラクター名およびセーブファイル名は日本語入力することを推奨しません。動作保証外であり、誤動作の原因になる場合があります。ご注意ください。

※本ソフトは英語圏からの移植であるため、英字入力時のキーアサインは101英語キーボード用になっております。日本語キーボードとはキーアサインが一部異なりますのでご注意ください。

キャラクターの完成

以上、全ての項目が完成したら、画面右下にある「決定」をクリックしてください。変更する場合は、画面左下の「戻る」ボタンで一つ前の設定に戻れます。

操作方法：バルダーズ・ゲート2 シャドウ オブ アムンをプレイするには

『バルダーズ・ゲート2』のインタフェースは多岐にわたっています。これらの基本的な操作をマスターすれば非常に楽にゲームが進められるようデザインされています。ここでは、種々のウィンドウやボタンについての役割や操作方法などといった、数々のインタフェースについて解説します。ほとんどの機能は、プレイすれば自然にわかりますので、ゲームを少し試した後に、この項目を読んでもよいでしょう。

マウスによる動作

●左クリック：行動、決定（以下、単にクリックとした場合、左クリックを意味します）

・キャラクターを選択します。またはキャラクターの顔グラフィックを選択します（他のキャラクターやグループが選択済みの場合、今まで選択されていたものは解除され、代わりに新しいキャラクターが選択されます）。

・フィールド上のキャラクター、あるいはキャラクターの顔グラフィックでクリックするときにSHIFTキーを押したままにしておくと、複数のキャラクターが選択されます。

・まだ選択していないキャラクターをクリックしたときにCtrlキーを押したままにしておくと、キャラクターが現在のキャラクター選択に追加されます。

・顔グラフィックをダブルクリックすると、そのキャラクターを画面中央に表示させます。

・画面下に表示されているインタフェースボタンを押すと、キャラクターの行動を決定します。それにより、防御、会話、攻撃（武器をクリック）等の行動を取ることができます。

・既に選択されている呪文を唱えたり、アイテムを使用したりします。

・地図上をクリックすると、選択されたキャラクター（たち）は、その地点へ歩いていきます。

・ゲーム画面上でクリックしてドラッグすると、複数のキャラクターを選択します（ドラッグすると選択枠が表示されます）。

・現在選択中のキャラクターがアイテムを拾います。複数のキャラクターが選択されている場合は、一番上の顔グラフィック（リーダー）がアイテムに向かって歩きアイテムを拾いに行きます。

・顔グラフィックをクリックし、そのままドラッグすると、顔グラフィックの並び順を変更することができます。顔グラフィックと顔グラフィックの間のスペースに移動させると、その位置へ挿入されます

・時計をクリックするとゲームのポーズ、ポーズの解除を行います。

●右クリック：情報、行動のキャンセル、隊列移動のコントロール

・顔グラフィックを右クリックすると所持品画面を開きます。

・所持品画面や呪文画面でアイテムや呪文を右クリックすると、アイテムや呪文の詳細画面が開きます。

・現在の行動をキャンセルします。例えば攻撃や呪文の詠唱をキャンセルします（ESCキーでも同様の効果）。

・モンスターやノンプレイヤーキャラクター(NPC)、仲間のキャラクターを右クリックすると、それぞれの音声を聞くことが出来ます。

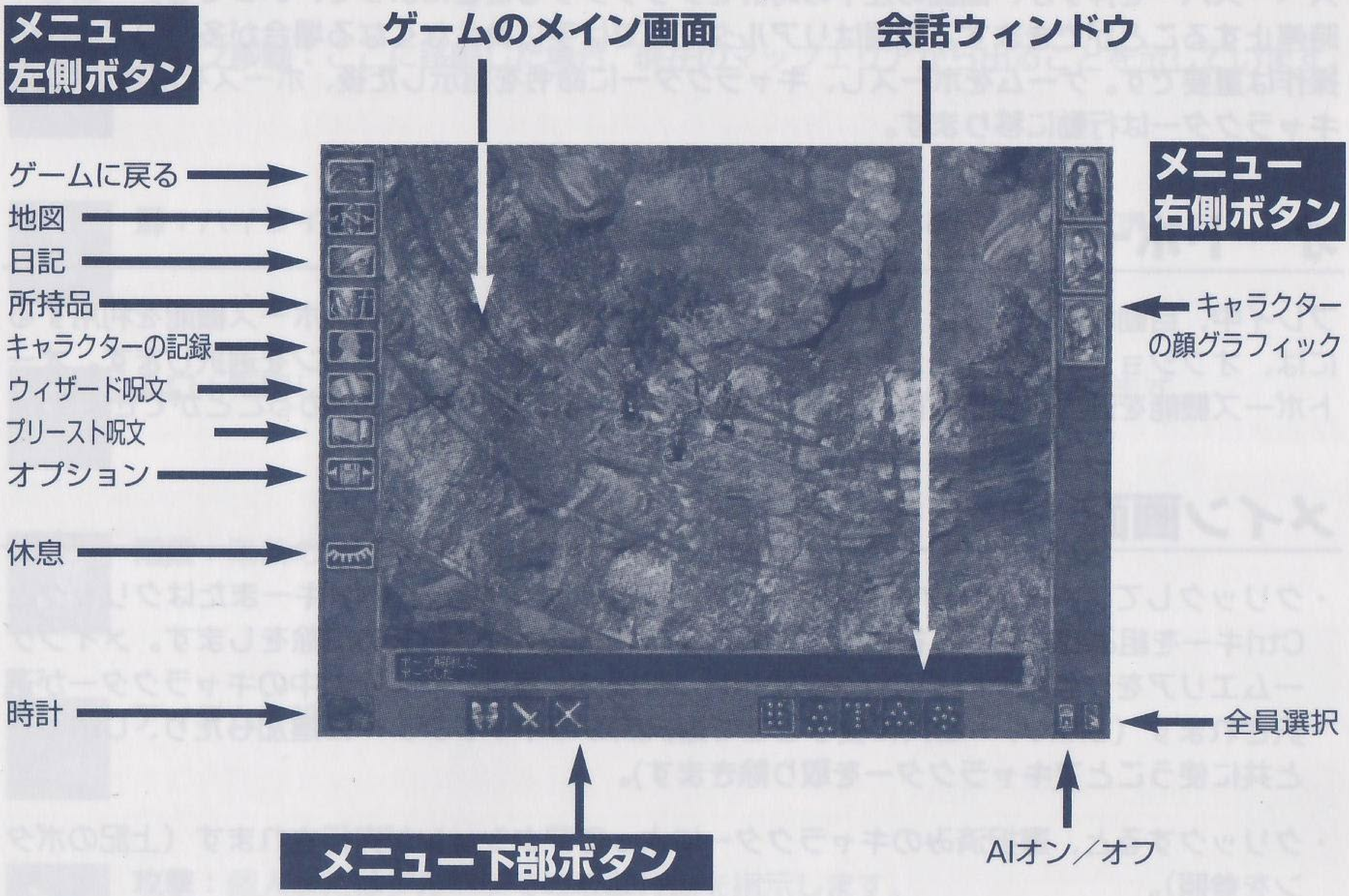
・隊列モードでは、クリックするとキャラクターがその地点へ歩いていきます（右クリックしたままドラッグすると移動目標を隊列ごと回転させます）。

・武器スロット（飛び道具の場合）、クイック呪文スロット、隊列スロットを右クリックすると、それぞれのスロットの設定を行うことができます。右クリックをすると、そのスロットの現在の設定が表示されます。クリックで新しい設定を選択します。

●マウス移動：視界の移動

ゲームのメイン画面は、ウィンドウモードまたはフルスクリーンモードのどちらでも、画面の端にマウスを移動させると上下、左右にスクロールします。矢印キーを使っても同じ操作をすることができます。

ゲームのメイン画面



複数のキャラクターを選択している場合は8つ、1人の場合は12のコマンドボタンが表示されます。

メインインタフェース

あなたのプレイスタイルに合わせて、あまり使わない（またはショートカットキーで代用できる）インタフェースの画面を最小化することができます。メイン画面の左右上部端に、最小化するためのボタンがあります。パネルが最小化されると、画面の下端にボタンが表示され、このボタンをクリックすると、パネルを元に戻します。パネルを最小化（または戻す）ためのデフォルトのショートカットキーは左パネルが"Y"、右パネルが"U"です。

また、"H"キーを使ってすべてのパネルを隠すこともできます。ゲームを一時停止したり、再度"H"キーを押すことによって、元に戻すことができます。

ゲームのポーズ

スペースバーを押すか、画面の左下の時計をクリックすることによって、いつでもゲームを一時停止することができます。戦闘はリアルタイムでは手に負えなくなる場合が多いので、この操作は重要です。ゲームをポーズし、キャラクターに命令を指示した後、ポーズを解除すれば、キャラクターは行動に移ります。

オートポーズ機能

プレイ中、自動的にポーズをかける設定にすることができます。オートポーズ機能を利用するには、オプション画面のゲーム設定画面に進み、オートポーズオプションを選択します。オートポーズ機能を選択することにより、ゲームをターン制に近い感覚で進めることができます。

メイン画面

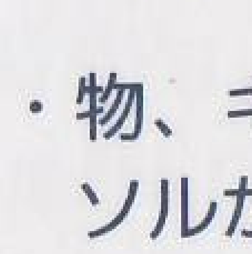
・クリックして、キャラクターを選択します。また、クリックとShiftキーまたはクリックとCtrlキーを組み合わせて、複数のキャラクターを選択または選択の解除をします。メインゲームエリアをクリックしてドラッグすると、選択枠が表示され、枠の中のキャラクターが選択されます（Shiftキーと共に使うことで選択済みのキャラクターに追加したり、Ctrlキーと共に使うことでキャラクターを取り除きます）。

・クリックすると、選択済みのキャラクターによってアクションが実行されます（上記のボタンを参照）。

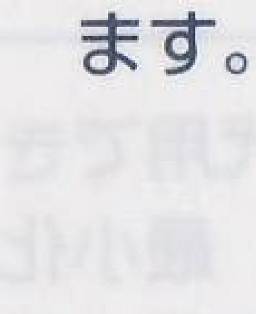
・右クリックして、行動をキャンセルできます。グループが選択されている場合は隊列の回転や移動を行います。

・物、キャラクター、またはNPCの上をカーソルを合わせると、合わせた対象に応じてカーソルが自動的に変化します。画面下部のボタンによりカーソルの種類を指定することが出来ます。

カーソルのみかた



選択：そのキャラクターが選択できることを示しています。



移動：移動可能であることを示します。



侵入不可：移動が不可能であることを示しています。



マップ移動：ここに移動した場合、現在のマップエリアから出ることを示しています。



扉：ハイライト表示されている扉が開閉可能であることを示しています。



入口：指定した場所に入ったり、通り抜けたりできることを示しています。



階段：階段の登り降りをすることができます。



アイテムを拾う：アイテムを拾うことができます。



攻撃：個人またはグループでの攻撃行動を指示します。



オープンロック（錠解除）：宝箱や扉の鍵を開ける試みができることを示します。シーフの鍵開け等により表示されます。



リムーブトラップ（罠解除）：シーフ技能により、罠の解除を試みることができます。



ピックポケット（スリ）：選択したキャラクターまたは生物から物を盗むことができます。



呪文詠唱：呪文を唱える対象を指定します。



操作：スイッチ、レバー、ボタンなどを操作することを示しています。

カーソルに関して：あるカーソルが選択されている場合、別のアクションボタンをクリックするか、ESCを押すことで、カーソルを変更することができます。呪文詠唱は、右クリックまたはESCによってキャンセルできます。

視界について：キャラクターは、視線の通る範囲、キャラクターから一定の距離だけしか見渡す事はできません。建物の角を曲がった先や壁の向こう側を見ることはできません。屋外ではメインゲーム画面の約1/2、山岳地帯では約1/3、ダンジョンでは約1/4の距離しか見渡すことができません。

メニュー下側のボタン

キャラクターまたはキャラクターのグループを選択しているかどうかに応じて、異なるボタンが表示されます。

キャラクター用のボタンは12個あります。このボタンは、選択したキャラクターによって異なります。F1-F2のショートカットキーを使って、以下のオプションを素早く選択できます。



会話：これは、キャラクターをクリックしたときに会話を開始する会話カーソルを選択できます。



クイック武器スロット：このスロットは、所持品画面のクイック武器スロットに対応しています。所持品画面で武器をこのスロットに装備しておくと、このスロットに該当する武器が表示されます。武器が飛び道具の場合は、右クリックして、使用する弾薬（弓矢など）を選択できます。

クラス	スロット1 （F3）	スロット2 （F4）	スロット3 （F5）	スロット4 （F6）	スロット5 （F7）
ファイター	クイック ウェポン1	クイック ウェポン2	クイック ウェポン3	クイック ウェポン4	
パラディン	クイック ウェポン1	クイック ウェポン2	クイック ウェポン3	ターン アンデッド	呪文詠唱
レンジャー	クイック ウェポン1	クイック ウェポン2	クイック ウェポン3	ステルス（隠密）	呪文詠唱
ウィザード	クイック ウェポン1	クイック 呪文	クイック 呪文	クイック 呪文	呪文詠唱
クレリック	クイック ウェポン1	ターン アンデッド	クイック 呪文	クイック 呪文	呪文詠唱
ドルイド	クイック ウェポン1	クイック 呪文	クイック 呪文	クイック 呪文	呪文詠唱
バード	クイック ウェポン1	バードの歌	盗み	クイック 呪文	呪文詠唱
シーフ	クイック ウェポン1	クイック ウェポン2	罠発見	盗み	ステルス（隠密）
ファイター/シーフ	クイック ウェポン1	クイック ウェポン2	罠発見	盗み	ステルス（隠密）
ファイター/クレリック	クイック ウェポン1	クイック ウェポン2	ターン アンデッド	クイック 呪文	呪文詠唱
ファイター/ウィザード	クイック ウェポン1	クイック ウェポン2	クイック 呪文	クイック 呪文	呪文詠唱
ウィザード/シーフ	クイック ウェポン1	罠発見	盗み	ステルス（隠密）	呪文詠唱
クレリック/ウィザード	クイック ウェポン1	ターン アンデッド	クイック 呪文	クイック 呪文	呪文詠唱
クレリック/シーフ	クイック ウェポン1	罠発見	盗み	ステルス（隠密）	呪文詠唱
ファイター/ドルイド	クイック ウェポン1	クイック ウェポン2	クイック 呪文	クイック 呪文	呪文詠唱
クレリック/レンジャー	クイック ウェポン1	ターン アンデッド	ステルス（隠密）	クイック 呪文	呪文詠唱
ファイター/ウィザード/クレリック	クイック ウェポン1	クイック ウェポン2	ターン アンデッド	クイック 呪文	呪文詠唱
ファイター/ウィザード/シーフ	クイック ウェポン1	罠発見	盗み	ステルス（隠密）	呪文詠唱

キャラクター選択時のボタン（F3-F7ホットキー）



ファインドトラップ（罠発見）：シーフが選択できます。移動以外の行動を選択すると、このモードは解除されます。



シーフ技能：これはオープンロック（錠解除）とピックポケット（スリ）が含まれています。対象によってどちらか適切な行動を行います。



武器スロット：キャラクターの所持品画面でこれらのスロットに武器をセットすることができます。



ステルス（隠密）：これは、ムーブサイレントリー（隠密移動）とハイドインシャドウ（身を隠す）の両方を合わせたものです。シーフはこのモードを選択することができ、成功した場合、他のキャラクターから見えなくなります。また、シーフが対象となる目標の背後にいる場合、シーフの次の攻撃はバックスタブになります。これにより、シーフのレベルに応じてダメージは2倍、3倍、4倍になります。明るいところに移動したり、攻撃を仕掛けると隠密の状態は終了します。



ターンアンデッド：クレリックが選択できます。移動以外の行動を選択すると、このモードは解除されます。このモードを選択しているクレリックは、アンデッド生物を追い払おうと試みます（これに成功すると、アンデッドは一時的に逃げていきます。またはクレリックが十分な力を持っている場合、アンデッドを消滅できます）。イービル（邪悪）のクレリックがこの能力を使うと、アンデッドを支配することができます。



呪文詠唱：クレリックとウィザードが選択できます。クレリックまたはウィザードが記憶している呪文リストが表示され、そこから選択した呪文を唱えることができます。



呪文スロット：呪文スロットを右クリックすることによって構成されます。これにより、記憶している呪文リストを構成することができます。構成したら、適切なボタンを押すか、そのスロットをクリックすることによっていつでも呪文を使うことができます。

バードの歌：これはバードが可能な行動です。バードのキャラクターは歌を歌い始めます。移動以外の行動を選択すると、このモードは解除されます。歌を歌っている間、パーティの志気と運は向上します。バードのレベルが高いほど、パーティの志気と運は向上します（運は敵の攻撃を当たりにくくし、ダメージを減らします）。

アイテムボタン(F8-11)



アイテム使用：クリックすると、クイックスロットに装備しているアイテム、または身につけている利用可能な特殊能力を持つアイテムを使うことができます。



クイックアイテム(x3)：所持品画面でクイックアイテムスロットに装備しておけば、ボタンひとつで使うことができます。アイテムを使いきったり、捨てたり、売ったりした場合は、そのスロットは空になります。キャラクター、モンスター、範囲に影響を与える呪文効果を持つアイテムを使用した場合、カーソルの形が変化するのでクリックで対象を選択します。右クリックでアイテムの使用をキャンセルします。魔法の力を持つ武器は、その魔法の力の使用は武器スロットではなくアイテムスロットに設定されます（武器スロットには物理的な攻撃で使う武器だけが登録されます）。

特殊能力ボタン(F12)



特殊能力とは、キャラクターのクラスによる特殊能力や、ゲームの過程でキャラクターが獲得した能力のことです。特殊能力を持つキャラクターは、このボタンをクリックすると、そのキャラクターの特殊能力のウィンドウが表示されます。一般的な能力には以下のようなものがあります。



レイ・オン・ハンド：パラディンが使用可能な特殊能力です。魔法的な力で対象を癒します。1日に1回使用でき、キャラのレベルあたり2HPを回復します。



シェイプチェンジ：これは、高いレベル（レベル7以上）のドルイドが使用できます。キャラクターはゲームの過程でさらなる特殊能力を獲得することがあります。

8つのグループボタン：複数のキャラクターが選択されている場合に表示されます。会話、攻撃のボタンは、1人のキャラクターが選択されている場合と同じです。



停止：パーティーの行動を中止します。



隊列スロット：キャラクターの顔グラフィックの順に従って（一番上のキャラクターが1番、次のキャラクターが2番といった様に）、隊列を決定します。6人未満のキャラクターしか選択されていない場合は、1番、2番、3番、といった順にキャラクターを当てはめていきます。グループを選択している状態で右クリックを押したままにすることで隊列を回転させることができます。マウスボタンを放すと移動が指示されます。

隊列スロットは、呪文スロット、武器スロットなどと同じように、リアルタイム戦闘のためにあります。素早く魔法使いをパーティーの後方に避難させ、戦士を前線に出すといったことが行えます。隊列スロットを右クリックすることで、選択可能な隊列の一覧が表示されます。そこから1つの隊列を選択し、クリックすることで隊列スロットにその隊列が割り当てられます。この後、隊列スロットをクリックすることでパーティーの隊列がそれに変更されます。隊列の移動は、画面上の地形をクリックすると隊列ごと移動を行い、右クリックを押したままで隊列の回転を行います。

メニューの右ボタン



全員選択：パーティー内にいるすべてのキャラクターを選択します。



AIオン／オフ：選択されたキャラクター、またはそのパーティーのAIのオンオフを切り替えます。AIがオフになっているキャラクターは、手動で操作しない限り周囲の状態にまったく対応しなくなります。この状態では、あらかじめ設定されているキャラクターの行動様式（これはそのキャラクターの性格にそって決定されており、プレイヤーが手を加えることはできません）で決められていない限り、移動やその他行動を行いません。

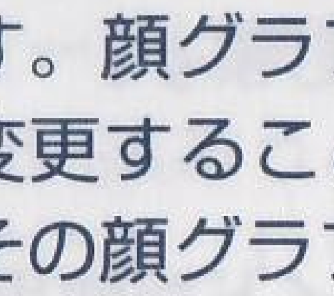


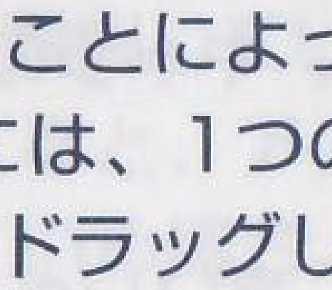
キャラクターの顔グラフィック：顔グラフィックをクリックすると、そのキャラクターを選択します。右クリックをすると、そのキャラクターの所持品画面を呼び出します。顔グラフィックの並び順を変えることによって、自分のパーティの隊列の順番を変更することができます。そのためには、1つの顔グラフィックをクリックし続け、その顔グラフィックを希望の位置までドラッグします。

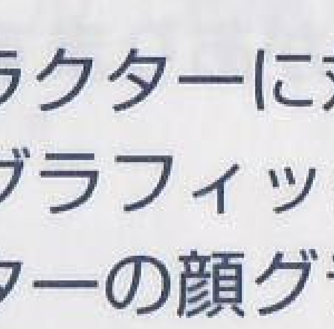
注：キャラクターに対するダメージは、赤いバーとして顔グラフィック上に表されます（通常の色の顔グラフィック部分は、キャラクターに残っているヒットポイントです）。カーソルをキャラクターの顔グラフィックに合わせたままにすると、ヒットポイントの合計とそのキャラクターの名前が現れます。また、キャラクターの顔グラフィック上に、レベルアップ可能な場合にはレベルアップアイコンや、キャラクターの状態（チャームされている、またはホールドされている、など）を示すステータスアイコンを表示します。

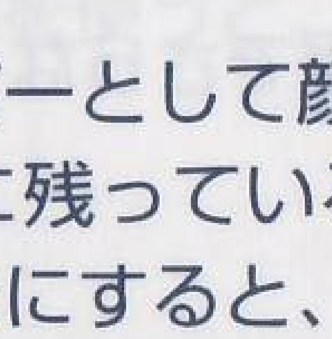
メニューの左ボタン

画面の左側にあるボタンを押すと、ゲームの各種操作画面を開くことができます。次のようなボタンがあります。

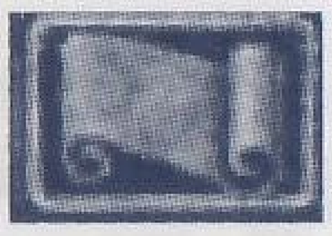

ゲームに戻る


日記

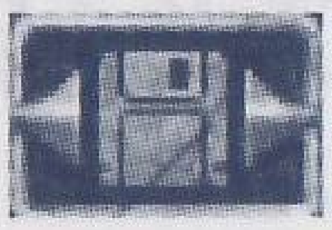

エリアマップ


所持品

 キャラクターの記録

 プリースト呪文

 ウィザード呪文

 オプション

それぞれのボタンは、現在選択中のキャラクターの各操作画面を開きます。パーティー全体が選択されている場合、パーティーのリーダーに対応する画面を開きます。



休憩：ほとんどの操作画面から、休憩ボタンを利用することができます。休憩ボタンをクリックすると、ゲーム内での時間が経過し、キャラクターは癒され、魔力が回復します。パーティを休憩させると、癒しの呪文を記憶しているキャラクターは、自動的に一番傷付いているキャラクターに呪文を唱えます。オプションの操作画面では、「全回復するまで休息」という設定があります。この設定をオンにすると、パーティーが完全に癒されるまで休憩します。これは注意して使わなければなりません。時間に追われている時に寝過ごすのは考え物だからです。

ヴォロ：「休息する前に、どの呪文を記憶するか決めるのを忘れるなよっ！」

ヘルプツールチップ

これは、一定時間（オプションで設定）ボタンの上にカーソルを置いておくとあらわれる情報ウィンドウです。ヘルプツールチップは、ゲームの特定のもの（キャラクター、建物など）にカーソルを置いておいたときにもあらわれます。すぐにツールチップを表示させるには、Tabキーを押します。

会話ウィンドウ

会話は指定したキャラクターでだけ行えます。会話を行うキャラクターを変更することは現在している会話を終了させてからでないと出来ません。複数のキャラクターを選択している場合、一番上のキャラクターが会話を行います。　注：誰と会話しようと、相手の反応はパーティーの「リーダー」の能力によって決まります。「リーダー」は顔グラフィックが一番上に表示されているキャラクターです。

ヴォロ：「カリスマの低いヤツにはリーダーはつとまらねぇな」

会話ウィンドウには次の3つの大きさがあります。1行分の広さ（小）は、通常のプレイでのデフォルトであり、システムからのメッセージやゲーム状態を表示するのに使われます。5行（中）と13行（大）サイズは、会話が行われているときに使われます。1行と5行のサイズは、会話ウィンドウの右端にある小さな「拡大」ボタンをクリックするか、Page upキーを押すことによって、ゲーム中に13行サイズに拡大することができます。会話ウィンドウの右にあるスクロールバーを使って、会話ウインドウをスクロールアップ／スクロールダウンすることができます。

会話は、リストから話したいことを選んでクリックするセリフ選択方式を使っています。発言できることは、リアクション修正や発言するキャラクターのカリスマによって異なります。読んだテキストは、右のスクロール矢印（アップとダウン）を使って読み直すことができます。会話時に、発言しているキャラクターの顔グラフィックは強調表示され、ゲームメイン画面で点滅します。会話の相手のNPCも点滅します。

店、宿屋、酒場、寺院

ゲーム全体を通して、多くのノンプレイヤーキャラクター（NPC）が商品やサービスを提供してくれます。これらのNPCとの情報、商品、サービスの取引には共通の操作画面が用いられます。これらのNPCが会話の相手である場合、画面に取引用のウインドウが開きます。



宿泊：宿屋には4種類の部屋があり、プレイヤーが休むのに使われます。簡素なものから豪華なものまで色々な部屋があります。料金が高ければ高いほど、快適に過ごすことができ、宿泊中により多くヒットポイントが回復します。宿屋によっては、用意できる部屋に制限があります。



売買：この画面は、購入用ウィンドウと売却用ウィンドウに分かれています。店が提供するアイテムは購入用ウィンドウに表示されます。キャラクターが所持しているアイテムは売却用ウィンドウに表示されます。購入するアイテムを選択するには、購入用ウィンドウでそのアイテムをクリックします。そのアイテムのアイコンが強調表示されますが、下側にある「購入」ボタンを押して初めて購入したことになります。複数のアイテムを選択すると、すべてのアイテムの合計金額が「購入」ボタンの隣りに表示されます。売却用ウィンドウも同じように動作しますが、店主はあなたが所持しているアイテムに興味がなく、買い取ってくれないこともあります（その場合、アイテムのアイコンは暗く表示される）。　現在選択されているキャラクターが使うことのできないアイテムはアイコンが赤く表示されます。これらのアイテムは使用できませんが、将来使ったり、他のパーティメンバーのために購入することはできます。



酒と噂話：幾つかの場所では、親切なバーテンダーや宿屋の主人が酒場を営んでいます。酒場で提供される飲み物は高価な酒から安いエールまで様々です。いずれにしても、飲み物を注文すると、主人が最近耳にした噂を教えてくれることがあります。しかし、飲みすぎるとキャラクターが酔っ払ってしまうこともあるので注意してください。



盗み：シーフは、店からアイテムを盗み出す試みができます。盗みの画面は、売買の画面と同じですが、金のやり取りは起きません。アイテムを盗み出すことを決定すると、シーフのスキルがチェックされます。成功すると、そのアイテムはシーフの所持品に加わります。失敗すると、町の警備隊が呼ばれるでしょう（あるいは、もっとひどい目に遭うかもしれませんかもしれません）。

寄進：寺院では、お金を寄進することができます。寄進すると、僧侶から噂話を聞くことができ、寄進した額によってはパーティの名声が高まります。パーティの名声が悪い場合には、寄進すると良いでしょう。

ヴォロ：「評判が落ちたら、それだけ多く寄進しなければならねえのさ。
坊主どもは、記憶力だけはいいんだ」

治療：寺院は代価を支払えば治療のサービスを施してくれます。可能なサービスとその価格を表すウインドウが開きます。希望する治療サービスと、それを受けるキャラクターを選択します。

鑑定：店や寺院ではアイテムを鑑定することができます。1つのアイテムを鑑定してもらうには、100ゴールド必要です。アイテムを選択できない場合、店主や寺院の僧侶はそのアイテムを鑑定できないことを表しています。

宝箱

ゲーム中では、アイテムを拾ったり、宝箱（場合によっては、ただの箱や樽だったりしますが）を開けたりする事ができます。カーソルを落ちているアイテムや宝箱に移動させると、青く強調表示されます。クリックするとそのアイテムや宝箱の近くまで移動します。アイテムや宝箱に接近すると、画面下側に宝箱用のパネルが開きます。パネルの左側には地面や宝箱内にあるアイテムが表示され、右側は選択されているキャラクターの所持品が表示されます。左側にあるアイテムをクリックすることで、アイテムを地面や宝箱からキャラクターの所持品に移動させることができます。キャラクターの所持品が一杯の場合、アイテムを移すことはできません。逆に右側のアイテムをクリックすることによって、キャラクターの所持品から地面や金庫にアイテムを移動させることもできます。

ボタンやレバーを使う

バルダーズ・ゲート2をプレイすると、いくつかのボタン、レバーなどのスイッチに出会います。カーソルを合わせると、カーソルのタイプが変わります。キャラクターが遠すぎる場合には、その事を知らせるメッセージが表示されます。

エリアマップ

エリアマップ：地図ボタンをクリックすると、選択されているキャラクターが現在いるエリアの地図が表示されます。すでに探索済みのエリアは明るく、そうでないエリアは暗く表示されます。エリアマップは、屋内であったりダンジョン内であったりします。キャラクターたちの現在位置はマップ上に点で表示されます。

ワールドマップへ　　エリアマップに戻る

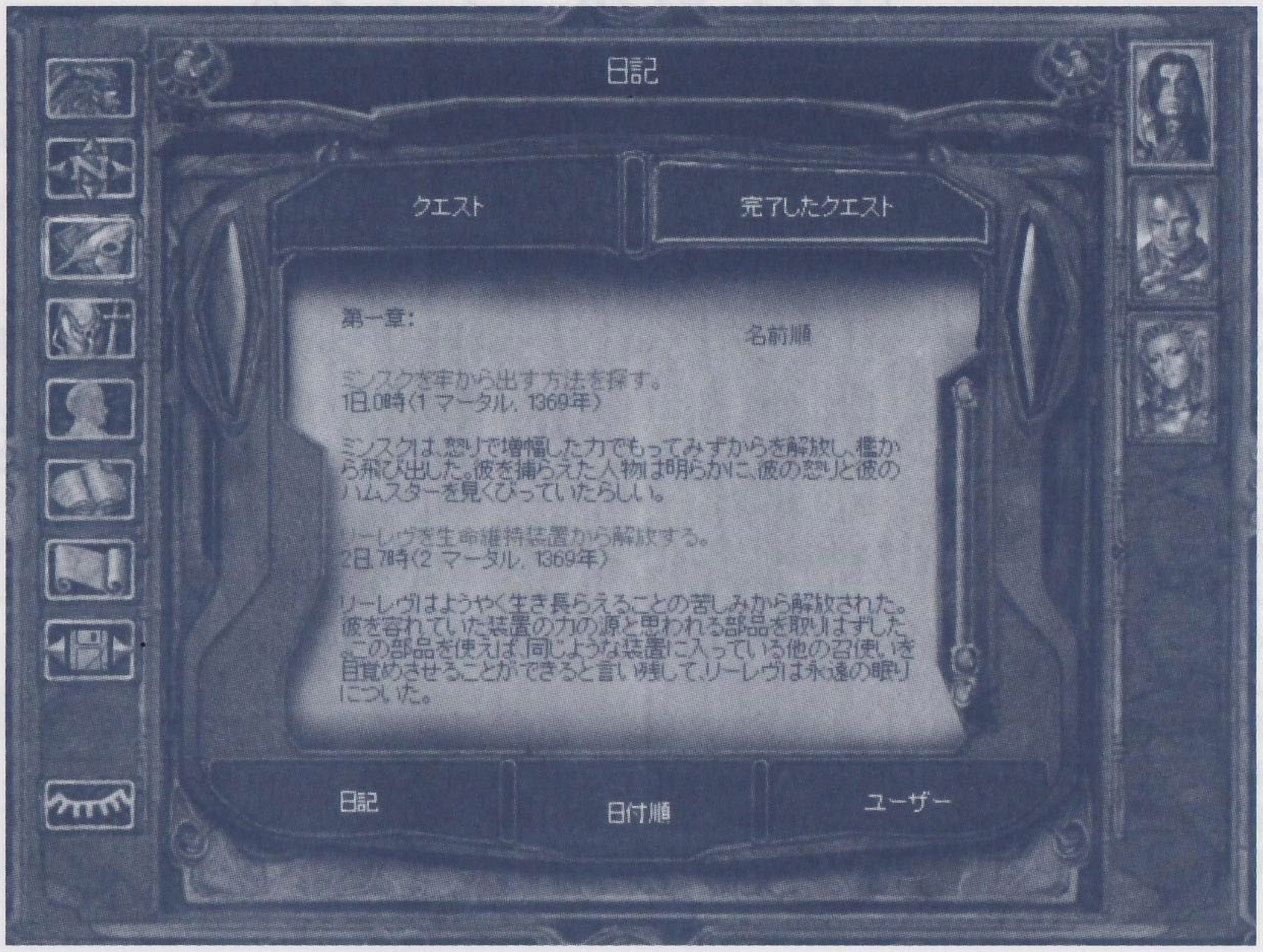




注：マップには、エリア内の主要な場所を示すマークが表示されます。カーソルをマークに持っていくと、マップ画面上側に場所の名前が表示されます。エリアマップの任意の場所を右クリックすることによって、自分のマップ注記を追加することができます。

ワールドマップ：エリアマップのワールドマップボタンをクリックすると、ワールドマップが表示され、キャラクターがいるエリアが楯マークで表示されます。ワールドマップにはこれまで訪れたことのあるエリア、及びその存在を知っているエリアが表示されます。現在のエリアの端に移動し、「マップ移動」アイコンを使ってワールドマップへ移動してきた場合でないと、エリア間を移動することはできません。他のエリアに移動するには、そのエリアにカーソルを合わせて赤く点滅表示させ、クリックします。

日記



ゲームワールドでの大きな出来事、及びクエストの経過が日記に記録されます。日記は、次の4つの項目に分かれています。

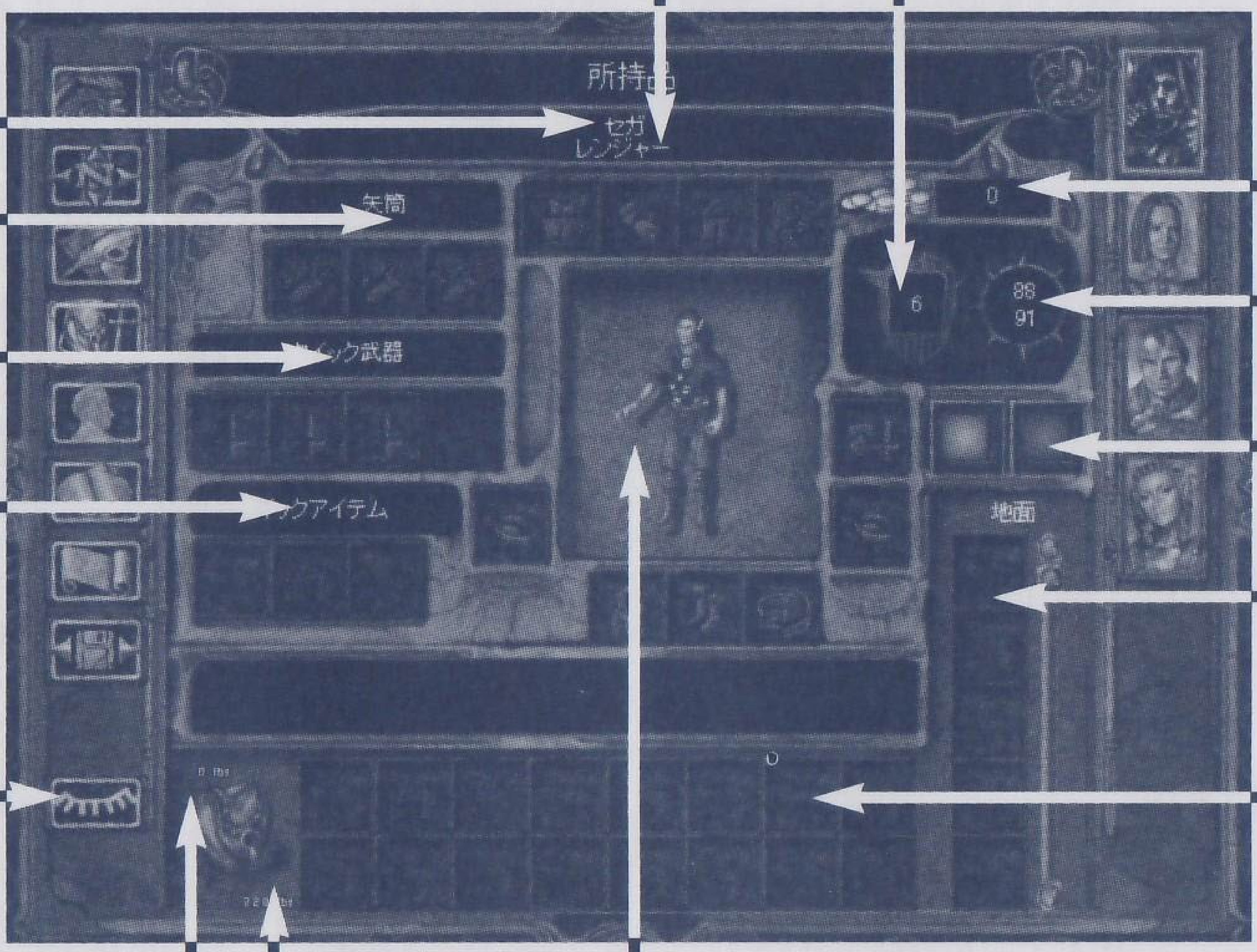
クエスト：この項目は、現在進行中のクエストの経過を記録します。このセクションは、名前順または日付順に構成されています。

完了したクエスト：クエストを終えると、すべてのクエスト関連エントリがこの項目に置かれ、古い登録事項はクエストの項目から消去されます。この項目では、名前順または日付順に構成されています。

日記：この項目は、あなたのキャラクターの冒険での大きな出来事を一覧にします。この項目は、日付順または名前順に構成されています。

ユーザー：この項目は、自分で記入出来る日記用です。追加ボタンを押すことにより、日記を追加することができます。すべての登録済みの日記は、日付または名前順に構成されています。

所持品



画面の左の所持品ボタンをクリックするか、キャラクターの顔グラフィックを右クリックすると、所持品画面が開きます。この画面の大半は、キャラクターの現在の装備などを表している全身像によって占められ、画面下側にはキャラクターの所持品や荷重量が表示されています。アイテムを全身像の所へドラッグ＆ドロップすることで装備ができ、他のキャラクターの顔グラフィックへドラッグ＆ドロップすると受け渡しが出来ます。複数個をまとめてあるアイテムは、ダブルクリックすると分割などをすることが出来ます。アイテムをまとめるには、一方を他方へドラッグ＆ドロップします。地面スロットへドロップされたアイテムは、キャラクターの足下に置かれます。あとで、ゲームメイン画面上で拾い上げることが出来ます。また、パーティーの所持金もこのページに表示されています。

青く表示されているアイテムは魔法のアイテムであり、鑑定できていないアイテムです。赤く表示されているアイテムは、そのキャラクターが使えないアイテムです。

荷重：各キャラクターにはそれぞれ、所持できる最大荷重量が定められています。キャラクターが現在背負っている荷重量は、リュックサックの左上に表示されます。最大荷重量は、キャラクターのストレングスによって決定されます。この重量を越えるとキャラクターの移動能力は低下し、あまりにも荷物が重い場合は全く移動できなくなってしまいます。

全身像：最大16個のアイテム装備箇所があります。兜、鎧／帯、マント、護符、左手の指輪、右手の指輪、籠手、ブーツ、武器（クラスによって1～4個）、矢筒（矢や弾丸などを3組）、盾（左手用）。

注：盾スロットに武器を置くこともできます。その場合キャラクターは、攻撃の際に2つの武器を用います。しかし、キャラクターが二刀流に習熟していない場合、そのキャラクターはTHACOに大きなペナルティが課されます。

エルミンスター「守りこそ最大の攻撃ってことだってあるのじゃ」

ヴォロ「俺は、ペンってヤツがどんな剣よりも鋭いってことを教えられたよ」

クイック武器スロット：武器を武器スロットに入れると、戦闘中にその武器をすぐに使えるようになります（これらのスロットは、丁度ベルトに吊るした鞘に入れてある武器と同じです。例えば、メイジならダガーを装備し、ファイターならば対アンデッド用の鈍器を、離れた敵のために弓を、接近戦のために刀剣を装備しておくことが出来ます）。所持品画面で新しい武器を武器スロットに入れると、キャラクターは自動的にその武器を装備します。弓やクロスボウは、一度に1つしか装備することが出来ません。クロスボウ用の矢と弓用の矢は、どちらも矢筒に入れておくことが出来ますが、現在装備している武器に対応しているものしかゲームメイン画面上の武器スロットには現れません。盾は、両手用武器を装備しているときには装備できません。武器スロットに両手用武器が入っている場合、盾を装備することはできず、「装備できません（両手用武器を装備中です）」と表示されます。盾を装備しているときに両手用武器を武器スロットに入れようとすると「装備できません（盾を装備中です）」と表示されます。

クイックアイテムスロット：このスロットは、いろいろなアイテムを戦闘中にすぐさま使えるように準備しておくために（例えば、ポーションなど）使います。これらのアイテムは戦闘中にすぐに利用できます（武器スロットと同様です）。

所持品：キャラクターのリュックサックだと考えて下さい。16個までのアイテム（またはアイテムをまとめたもの）を入れることが出来ます。まとめて所持できるアイテムは、まとめて置いた方が効率よくアイテムを運ぶことが出来ます。

アイテム詳細画面：アイテムを右クリックすると、アイテム詳細画面が表示されます。ここにはアイテムのアイコンと絵、詳細な記述があります。高い伝承知識を持っているキャラクターは、ある種の魔法のアイテムを自動的に鑑定することがあります。まだ鑑定されていないアイテムの場合は、魔法による鑑定を行うボタンが表示されます。ポーション類はこの画面上で飲むことが出来ます。選択しているアイテムがスクロールの場合、メイジは「呪文書を書き写す」ことができ、これによりスクロールの呪文をキャラクターの呪文書に加えることができます。魔法のアイテムの中には特殊な能力を持っているものがあります。アイテムの特殊能力は、この画面で使用する（もしくは、能力使用の設定を行う）ことが出来ます。

ヴォロ「自分の呪文書コレクションの為に、
人生を浪費しているバカな魔法使いは意外に多いんだぜ」

エルミンスター「知識を欲することを理解しない輩はもっと愚かじゃろうて」

キャラクターの外観：色のついたボックスをクリックすると、キャラクターの衣服に使用している色を変更することができます。

休息：このボタンをクリックすると、パーティーは休息をとります。休息に適した場所とそうでない場所があるので、野営地点の選択には十分注意してください。

ヴォロ「寝込みを襲ってくる野暮な奴らもいるからな、気を付けろよ！」

宝石バッグとスクロールケース

宝石バッグとスクロールケースは、冒険の途中で見つけたり、店で買ったりすることができます。このアイテムには、複数の宝石やスクロールを保存することができ、所持品スロットに空きを作ることができます。これらのバッグやケースを使うには、右クリックし、「蓋を開ける」ボタンを押して次の画面に進みます。その画面において、宝石やスクロールを右側のスロットから左側のスロットに移動することで中にしまうことができます。また、宝石やスクロールを目的のバッグやケースに直接ドロップしても同じことです。

キャラクターの記録および関連画面と関連画面



キャラクターの記録：選択中のキャラクターの現在の状態や能力値が表示されます。

デュアルクラス：これは人間のキャラクターにだけ適用されます。レベル2以降になったら、キャラクターをデュアルクラスに変更することができます。デュアルクラスを選択すると画面が開き、ここで新しいクラスを選択します。ただし、一部のクラスはデュアルクラスを選択することはできません。キャラクターは、クラスの最低能力値を満たしている必要があります。
デュアルクラス作成画面は、キャラクター作成画面に良く似ています。デュアルクラスにするということは、キャラクターをもう一度最初から始めるのによく似ているからです。新しくデュアルクラスになったキャラクターは新しいクラスの能力と制限だけを持ってレベル1から始まります。しかし、ヒットポイントだけは以前のクラスのものとなります。デュアルクラスになると、キャラクターは以前のクラスの時のレベルを越えるまでは新しいクラスの能力しか使えません。以前のクラスの時のレベルを越えると、両方のクラスの能力を使えるようになります。以前のクラスの能力は、上昇することはありません。レベルアップすると新しいクラスの能力だけが上昇していきます。

注：『バルダーズ・ゲート2』では、最初にキャラクターを作成するときに選択した1キットしか持つことができません。キャラクターをデュアルクラスにしたときに新しいキットを選択することは出来ません。

レベルアップ：このボタンは、キャラクターがレベルアップするために十分な経験値を得ると明るく表示されます（この時、プラス記号［+］がキャラクターの顔グラフィックに表示されます）。レベルアップボタンをクリックすると、レベルアップ画面が開きます。キャラクターシート上の変更点が列挙されます。新しい技能ポイントを得た場合は、どの武器技能に入れるか選択します。THACOや各セービンスローの修正なども、レベルアップ時に表示されます。

情報：この画面では、パーティー内のキャラクターの各情報を確認することができます。倒した敵の数や好みの武器といった各種の情報を得ることができます。

パーティの再編成：この画面では、パーティからキャラクターを外すことができます。

カスタマイズ：ここでは、キャラクターの外観の変更、音声の変更、衣服の色の変更、行動パターン（コンピュータが状況に応じて反応や行動を決めるのに用います）の変更を行います。キャラクターの顔グラフィックの変更については、Readmeファイルを参照してください。

エクスポート：キャラクターをマルチプレイヤーゲームで使用できるようにファイルに出力します。ヒットポイント、経験値、レベル、クラス、所持品などといったキャラクターの現在の状態がセーブされます。

ウィザード呪文とプリースト呪文画面



メイジやプリーストが現在持っている呪文は右側に表示されます。呪文アイコンを右クリックすると、その呪文の解説が表示されます。呪文を記憶するには、その呪文をクリックします。左側の「記憶済みの呪文」にその呪文が表示されますが、キャラクターが休息するまでは暗く表示されます（まだ使用できません）。休息については「休息」ボタン（P.29）を参照して下さい。キャラクターが睡眠をとるたびにそれらの呪文が再び記憶されます。記憶済みの呪文が一杯で別の呪文を記憶したい場合には、消したい呪文をクリックすると記憶済み呪文から外すことができます。

注：ソーサラーは現在習得している呪文だけが表示されます。ソーサラーはマジックポイントにより呪文を使うので、呪文を記憶する必要はありません。

オプション

ゲームをセーブする・ゲームをロードする・ゲームを終了する：ここではゲームをハードディスク上に保存したり、以前にセーブしたゲームを読み込んだり、ゲームを中断してタイトル画面に戻ることができます。

※セーブデータのフォルダ名、キャラクター名、キャラクター自伝を日本語入力することは推奨できません。予期せぬ問題が発生する可能性があります。

※本ソフトは海外圏からの移植ソフトであるため、英語101キーボードに準拠して制作されております。そのため日本語106キーボードと一部キー配置が異なります。あらかじめご注意ください。

●グラフィック設定：

ゲーム中に用いられる色々なグラフィックの設定をそれぞれ変更することができます。明るさ／コントラストによって、画面の明るさやコントラストを調整できます。色の深さによって、あなたが使用しているシステムに合わせて色数を16ビット、24ビット、32ビットに切り替えることができます。この画面のその他のグラフィック設定は、バルダーズ・ゲート2があなたが使用しているシステムで正常に表示されていない場合にだけ変更します。表示エラーを修正する方法については、Readmeファイルを参照してください。

●サウンド設定：

このメニューによって、ゲームの様々なサウンドの音量をそれぞれ別個に調整することができます。特定のサウンド効果をオン／オフしたり、キャラクターが命令に口頭で反応する頻度を設定することができます。

●ゲームプレイ：

ツールチップ表示時間差：どれだけ早くヘルプツールチップが表示されるかを設定します。スライダーを左にすれば待ち時間は短くなります。注：タブキーを押すと、すぐにヘルプツールチップを表示させることができます。

マウススクロールスピード：マウスを画面端に持っていたときに、画面をスクロールさせる速度を設定します。

キーボードスクロールスピード：テンキーや矢印キーを用いて画面をスクロールさせる時の速度を設定します。

難易度：ゲームの難易度を調整します。

注：ゲームの難易度を標準より下げると、得られる経験値にペナルティが課されますが、難易度を上げても経験値へのボーナスはありません。

ディザ効果：通常キャラクターが隠れてしまうような障害物を通過している時でも、表示を点滅させ、所在がわかるようにすることができます。

血痕：ゲーム中の暴力的なアニメーション効果をオン／オフできます。

フィードバック：ゲーム中に現れる様々なメッセージをオン／オフしたり、マーカーやガイド等の表示速度を設定することができます。

オートポーズ：ゲームを自動的にポーズさせる条件を設定することができます。

そのほかの情報

疲労：キャラクターが本来の力で連続して活動を続けることが出来るのは、ゲーム内時間で24時間（実時間では2時間）です。しかし、それを過ぎるとキャラクターは不平を言い始め、キャラクターの能力がだんだんと低下します。24時間を越えると4時間毎に、すべての判定に-1のペナルティが課せられます。休息を行うと、このペナルティはなくなります。

ヴォロ「急いだって、ただ自分が疲れるだけだ。走り回る必要なんてないんだぜ」

エルミンスター「だからといって、ゆっくりしてても何も解決しないのじゃがな」

酔い：酒を飲み過ぎると泥酔状態になります。平均的なキャラクターは、酒を5杯（キャラクターのコンスティテューションによります）飲むと酔い始めます。酔いの状態は、モラル（士気）にボーナスを与えますが、ラックにはペナルティが課せられます。酔いの度合いが大きければ、これらのボーナスやペナルティも大きくなります。酔いの状態は時間が経過するごとに緩和されます。

インフラビジョン：幾つかのキャラクターやモンスターはインフラビジョンの能力を持っています。インフラビジョンは、熱を感知することによって暗闇でも物を良く見ることができます。生来インフラビジョン能力を持っていないキャラクターでも、呪文や魔法のアイテムによってインフラビジョンを得ることができます。

アーマー（鎧）の影響：デュアルやマルチクラスのキャラクターは、鎧を着用していると呪文や特殊能力の使用に制限があります：

キャラクターが着用している鎧によって、画面下側の幾つかのボタンが暗く表示され使用できなくなります。

マルチクラスやデュアルクラスのメイジは鎧を着ていても、呪文を記憶することはできますが、呪文を唱えるには鎧を外さなくてはいけません。

マルチプレイヤーゲーム

マルチプレイヤー

バルダーズ・ゲート2のマルチプレイヤーゲームは、少なくともゲームの内容においてはシングルプレイヤーゲームと同じです。最大の違いは、ゲームに参加するプレイヤーが誰であるかということです。シングルプレイヤーゲームでは、あなたは1人のキャラクターを作成し、5人までのNPCがパーティーに参加します。一度パーティーを組めば、NPCたちはあなたが自由に操作できます。マルチプレイヤーゲームでは、1人から6人までのプレイヤーが冒険に参加し、作成したキャラクターやパーティに加わったNPCの操作を協力して行います。「リーダー」は、誰がゲームに参加するのか、どのようなキャラクターがゲームに参加できるのか、ゲームに参加しているプレイヤーはどんなことができるのか、といったことを管理しなくてはなりません。これらはパーミッションと呼ばれます。次のページ以降を参照して下さい。「リーダー」は、1人以上のキャラクターを操作し、どのキャラクターをどのプレイヤーが担当するかも決定します。「サーバー」は、各プレイヤーのコンピュータごとのゲームの進行状態をまとめるコンピュータです（通常は「リーダー」のコンピュータですが、そうでなくても構いません)。「プレイヤー」は、1人またはそれ以上のゲーム内のキャラクターを操作する参加者のことです。「キャラクター」は、プレイヤーが操作するゲーム内での人格であり、シングルプレイヤーゲームのキャラクターと同様です。



開始する

マルチプレイヤーゲーム（セッションとも呼ばれる）を選択すると、接続画面が現れます。ここで、ゲームをプレイするときに使うプロトコルを選択することができます。

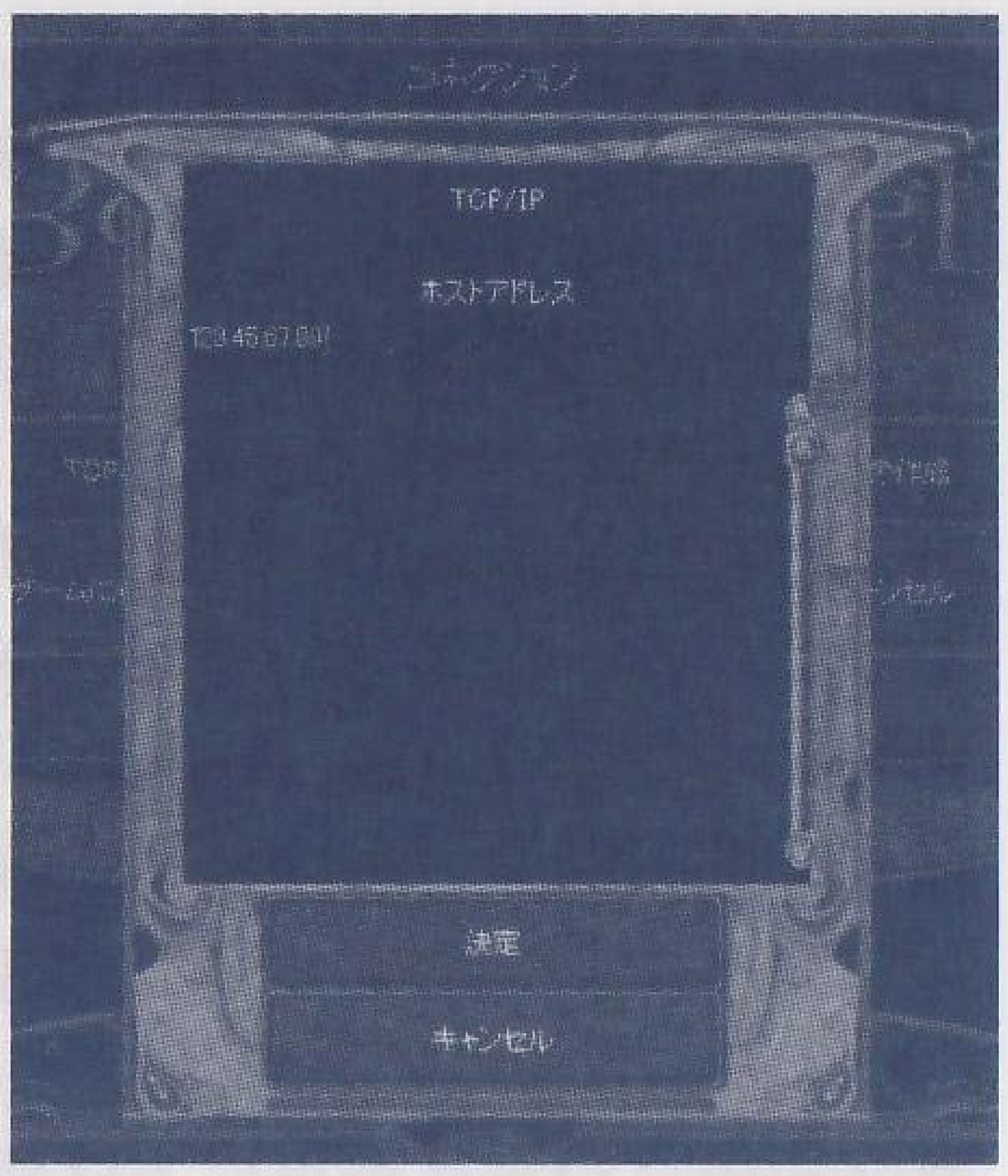
プロトコル

5種類のプロトコルから選択することができます。

●IPX

参加可能なIPXセッションが示されます。そこから1つ選択してゲームをはじめます。

●TCP/IP



接続先のホストアドレスを入力できる接続画面が現れます。入力すると、参加可能なセッションがあればそれに接続します。インターネットに接続可能なユーザーには、このプロトコルの利用を推奨します。

ローカルエリアネットワーク内での接続の場合、TCP/IPは自動的に設定する自動検知機能を持っています。

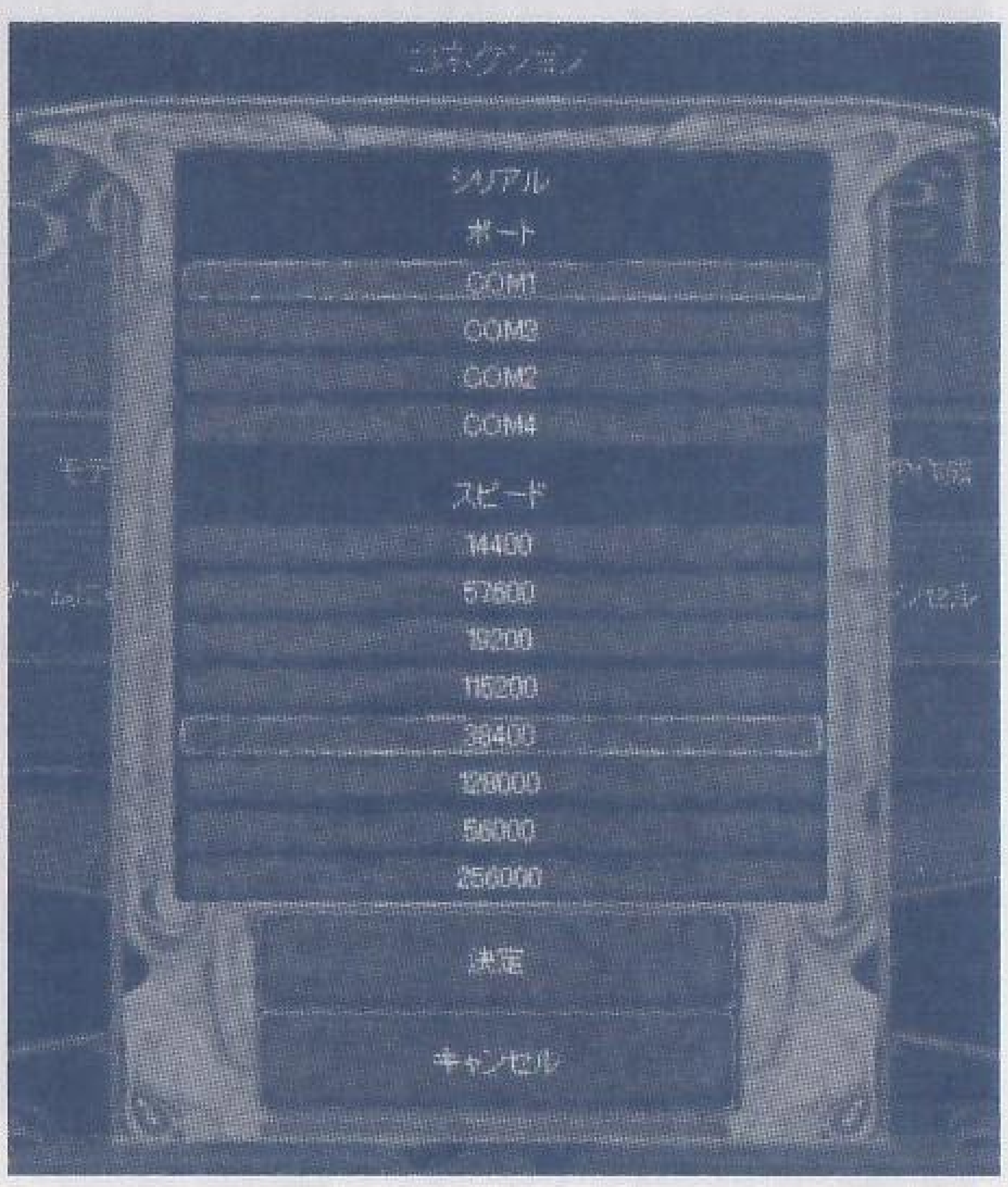
自分のマシンのIPアドレスを確認するには：

インターネットに接続した状態で、Windowsの「スタートメニュー」から「ファイル名を指定して実行」で「winipcfg.exe」と入力して＜OK＞を押してください。

●MPlayer

このオプションは海外のMplayer.comを利用しマルチプレイヤーゲームを行うものです。完全日本語版では対応しておりませんので使用しないようにしてください。

※完全日本語版では動作保証外となります。



●モデム

モデム接続を選択すると、モデムのCOMポートや速度を設定できるメニューが表示されます。設定を済ませたら、ダイヤル先の番号を入力します。ダイヤルを終えると、そのゲームに接続されます。

●シリアル

シリアル接続を選択すると、使用するCOMポートとそのポートの転送速度を選択するメニューが表示されます。

ゲームに参加

プロトコルを選択したあと、あなたが自分でゲームを立ち上げるのではなく他のゲームに参加するのであれば、リーダーや他のプレイヤーがあなたを確認するために用いるプレイヤー名を入力します。その後、キャラクター調整画面へ進みます。

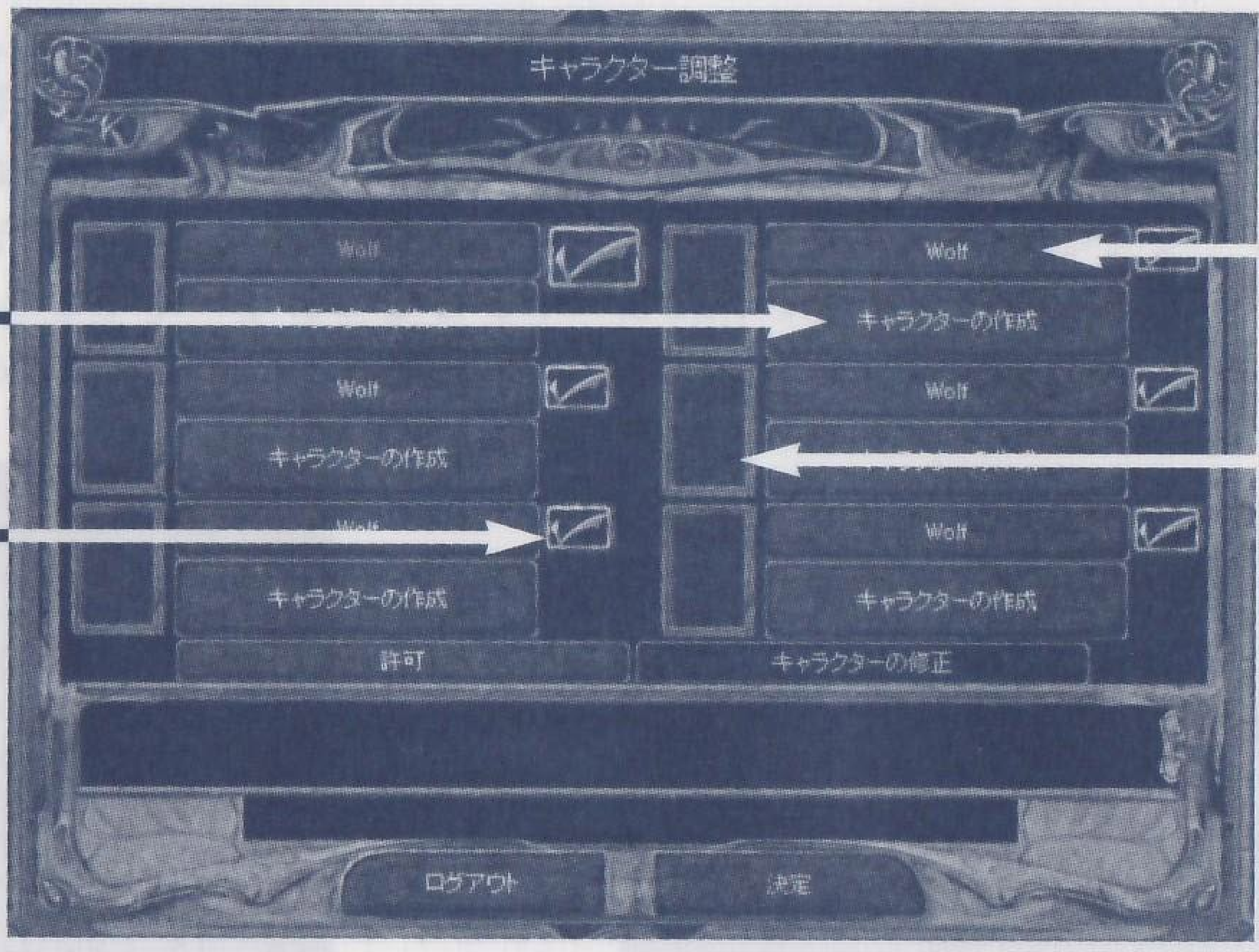
ゲームを作成する

自分がリーダーとなってゲームを新しく作成する場合、「セッション名」と「プレイヤー名」を入力し、「新しいゲーム」ボタンを押してください。以前の続きからゲームを始める場合は「ゲームをロードする」を押してセーブデータをロードしてください。ゲームを作成するかセーブされたゲームの一覧からゲームをロードしたあとに、キャラクター調整画面へと進みます。キャラクターがあなたのセッションに参加すると（以下で説明する手順の最中や、ゲーム中にでも起こり得ます）、それがリーダーに知らされます。リーダーはこれ以上セッションへの参加を受け付けないようにすることもできます（後で述べるプレイヤー許可画面で設定します）。

キャラクター調整

キャラクターの名前

キャラクターの固定



プレイヤーの名前

キャラクターの情報

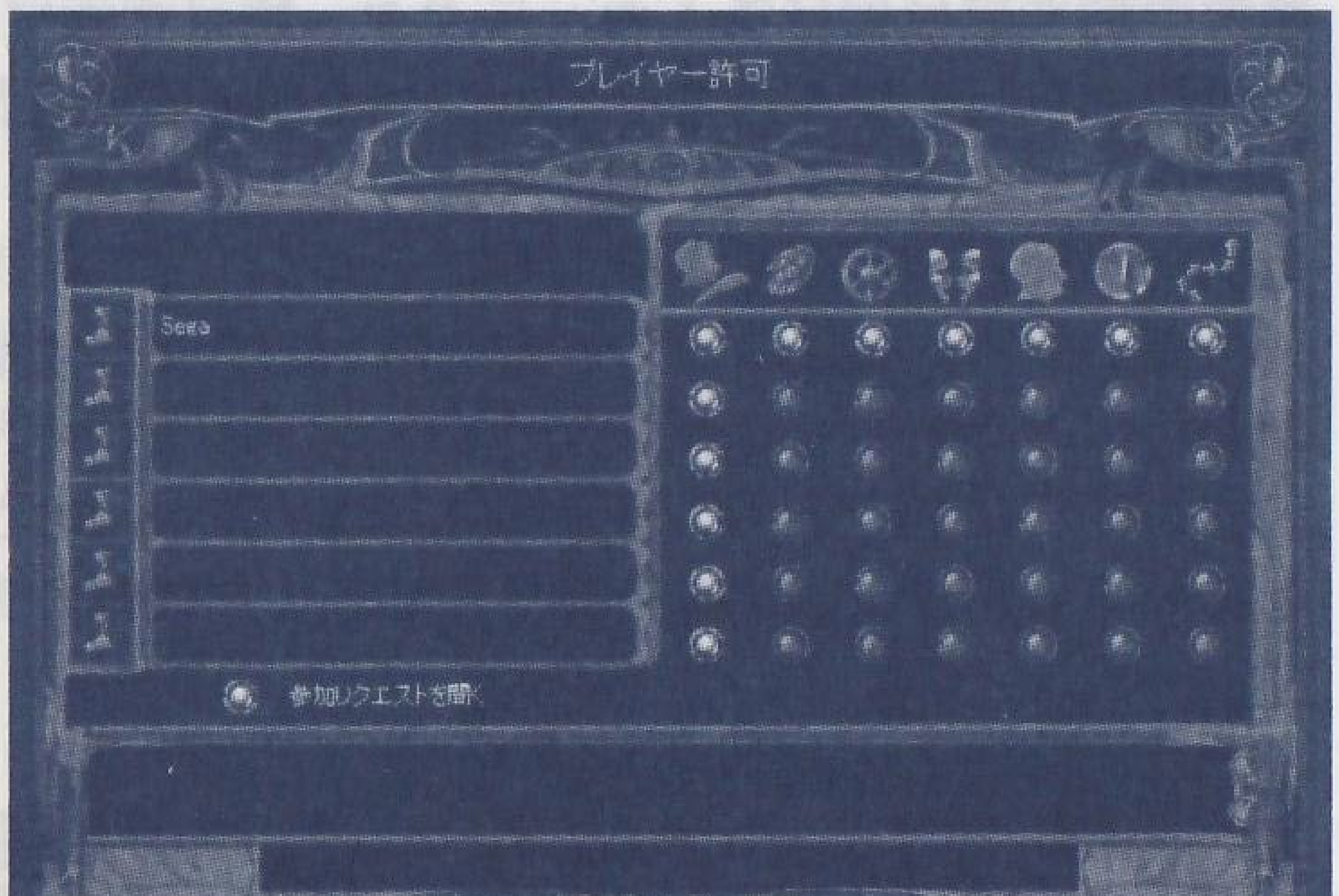
キャラクター調整画面ではプレイヤーが操作するキャラクターの割り当てやプレイに用いるキャラクターの作成を行います。リーダーはこの画面からパーミッションやその他のゲームの設定を操作することができます。サーバーを動かしているプレイヤーが、最初はリーダーとして設定されています。最初のリーダーは、セッション内のプレイヤーにキャラクターの割り当てを行います。プレイヤー名の位置をクリックするとセッションに現在参加しているプレイヤー名の一覧が表示されるので、キャラクターを割り当てます。プレイヤーは割り当てられた空きスロットにキャラクターを作成することができます。これは「キャラクター作成」ボタンをクリックすることで行います。

マルチプレイヤーゲームの主人公：シングルプレイヤーゲームと同様に、1人のキャラクターが物語の主人公となります。このキャラクターが死ぬとゲームオーバーになり、シングルプレイヤーゲームの場合と同様にゲームをロードし直さなければなりません。マルチプレイヤーゲームの主人公はキャラクター調整画面で枠で囲まれて強調された一番目のキャラクターです。

マルチプレイヤーセッションでのキャラクター：マルチプレイヤーでのキャラクターは、その場で作成するか「インポート」ボタンを使って既にエクスポートされているキャラクターデータを読み込みます。キャラクター作成はシングルプレイヤーゲームと全く同じです（P.8を参照）が、リーダーがこの画面内のプレイヤー許可画面（以下を参照）で設定した制限を受けます。プレイヤーの割り当てが済んだら、「キャラクター作成」またはキャラクター名をクリックするとウインドウが開き、作成、インポート、エクスポート、削除を行うことができます。現在実行中のキャラクターを削除しないと、同じスロットに作成やインポートを行う事はできません。又エクスポートや削除は、キャラクターがいないと行えません。望むキャラクターを作成するかインポートしたら、自分のキャラクターの右側にある「チェック」アイコンをクリックして、キャラクターを固定して変更できなくします。プレイヤーがキャラクターを変更したくなったら、まず「チェック」をクリックして固定を解除しなくてはいけません。

プレイヤー許可（パーミッション）

リーダーも他のプレイヤーもプレイヤー許可画面で現在のパーミッションを確認できますが、リーダーだけがこれらのパーミッションを変更できます。リーダーは全てのプレイヤーに対していつでもこれらのパーミッションを設定しなおすことができます。パーミッションにより、各々のプレイヤーがゲーム中でとれる行動が制限されます。



●パーミッションの種類

キャラクターを変更する


会話を行う

 パーティーの所持金を使う／買い物をする

 他のキャラクターの記録を見る

 エリア間移動を行う

 ゲームをポーズする

 パーミッションの変更／プレイヤーをゲームから外す（リーダーの権限）

オプション：プレイヤー許可画面でリーダーが「オプション」をクリックする事で、オプションの設定を行う事ができます。ウインドウが開いて次の3つの設定から選択できるようになります。能力のみ、能力と経験値、能力と経験値とアイテム。これにより、シングルプレイヤーゲームや他のマルチプレイヤーゲームからインポートできるキャラクター情報の度合いを制限できます。

途中参加を受け付ける：キャラクター許可画面には「参加リクエストを聞く」ボタンがあり、これによりリーダーがセッションへの参加要求を聞くか、それともそういった参加要求を聞かないことにするかを切り替えることができます。例えば、1人か2人のプレイヤーでゲームを行いたい場合は、多くの参加要求を聞くのは煩わしいからです。マルチプレイヤーゲームの面白い使い方としては、プレイヤーはセッションを作って一人でプレイすることができます。この利点は、パーティのキャラクター全員を自分で作成できる点にあります。（注：多くの要望に答えてこのオプションを実現しましたが、わたしたちはNPCたちを交えてプレイすることをお勧めします。なぜなら彼らには色々な個性があるからです）

マルチプレイヤーゲームの開始

全てのプレイヤーがチェックアイコンをクリックしたら、リーダーのコンピューターで「決定」ボタンが明るくなります。リーダーが「決定」ボタンをクリックするとゲームが開始されます。

ゲーム中でのオプションやパーミッションの変更

キャラクター調整画面とプレイヤー許可画面は、マルチプレイヤーゲームでは左側メニュー内のアイコンで開く事が可能です。ゲーム中でも、これらの画面内での操作は、これまでに説明した通りです。

マルチプレイヤーゲームをプレイする

チャット

プレイヤー間で会話が行えます。コメントを発するには、チャットウィンドウの入力欄をクリックし、コメントを入力します。特定のプレイヤーにだけコメントを発する場合には、プレイヤー名入力後、コロン（：）（日本語用キーボードの場合、英数モードでShift+「け」）を打ち、続いてコメントを入力します。指定したプレイヤーだけがこのコメントを見ることができます。

マルチプレイのチャットで日本語入力モードを使用することが可能です。日本語のテキストを入力するには、[F3]キーを押し日本語入力モードにします。テキストを入力した後、[F4]キーを押して日本語入力モードを解除してからEnterキーを押すと、ゲーム画面中にテキストが表示されます。入力時のひらがな／カタカナの切り換えは、キーボードの[かな]キーで行ってください。

※セーブデータのフォルダ名、キャラクター名、キャラクター自伝を日本語入力することは推奨できません。予期せぬ問題が発生する可能性があります。

※本ソフトは海外圏からの移植ソフトであるため、英語101キーボードに準拠して制作されております。そのため日本語106キーボードと一部キー配置が異なります。あらかじめご注意ください。

セーブとロード

シングルプレイヤーゲームと同様に、リーダーはプレイ中にゲームをセーブすることができます。ゲームをロードするには、リーダーがゲームを終了させる必要があります。これを行うとセッションを立ち上げ直すことになります。

ポーズされない会話と店

バルダーズ・ゲート2には、話しかけてもゲームをポーズしないキャラクターが存在します。すなわち、会話を始めてもあなただけが会話を見ることができ、その間も他のプレイヤーはプレイを続けることができます。ゲームをポーズしないキャラクターとは、普通、町の住民、店主、その他あまり重要でない人などです。ストーリー上、重要な会話の際は強制的にポーズがかかります。

マルチプレイヤーゲームに関する一般的な注意事項

マルチプレイヤーセッションをプレイする場合、以下の点に留意して下さい。

1. 非同期：バルダーズ・ゲート2は、非同期的なゲームです。すぐ隣のコンピュータの人とプレイをした時、それぞれのコンピュータでは違うことが表示されているのを見るかも知れません。しかしこの場合でも、行動の結果は同じことになることに注意して下さい。

2. 探索範囲：バルダーズ・ゲート2のマルチプレイヤーゲームでは、同時にゲーム内の1つのエリアしか探索できません。つまり、キャラクターたちが同じエリア内にしか広がることができないのです。エリア内の建物や地下にはそれぞれのキャラクターが入ることができますが、ワールドマップ上での移動はキャラクター全員がそのエリアからエリアの端にいて移動準備がすんでないとできません。

3. ロード時間：データの読み込み時間がマルチプレイヤーゲームでは多少長くかかります。なぜなら、エリアの内部と外部の両方をロードする必要があるからです。シングルプレイヤーゲームでは必要ないので、ロード時間は短くなります。また、マルチプレイヤーゲームでは一番ロードの遅いコンピュータを待たなくてはなりません。

4. パーティーの所持金：シングルプレイヤーゲームと同様に、所持金はパーティー内で共有されます。

5. 経験値の配分：シングルプレイヤーゲームと同様に、経験値はパーティー内のキャラクターで分割されます。

6. リーダーによる管理：設定を変更しなければ、リーダーはゲームに参加しているプレイヤーができることを全て管理します。たとえば、あるプレイヤーを追い出して、他のプレイヤーに操作を引き継がせることも可能です。リーダーの方針を事前に確認してください。不正に改造したキャラクターや非協力的なプレイヤーに邪魔されずに、AD&Dのルールに則った正統なゲームをプレイしたい場合は、そういう同志を探しましょう。

第二部
バルダーズ・ゲート2：シャドウ オブ アムンをヴォロが御案内

ヴォロの自己紹介

ヴォロサンプ・ゲッドアーム：「このガイドブックは、俺が今も続けているレルム内の旅の中でも最高級のもんさ。あなたさまの卑しい下僕であるこのヴォロサンプ・ゲッドアームよりも勤勉なガイドなんざあ、探してもまず見つからないだろうよ。俺はアムンの地を旅するのにこれまで6ヶ月を費やし、この情報を白日の下へとさらすことこそ我が使命と信じ、恐怖の深奥でじっと耐えてきた。貧しい食事、小さなベッド、隙間風の入る部屋……、そんな身も凍るような危険も、あなたさまのよき友であるこのヴォロサンプ・ゲッドアームにとっては大したことじゃあない。この本は絶対にあんたの役に立つぜっ！」

エルミンスター：「ヴォロが書いたものは、奴の自慢話や脚色に満ちてはいるが……まあ、確かに正確じゃ。側にいる賢者の影響を受けたということかのう」

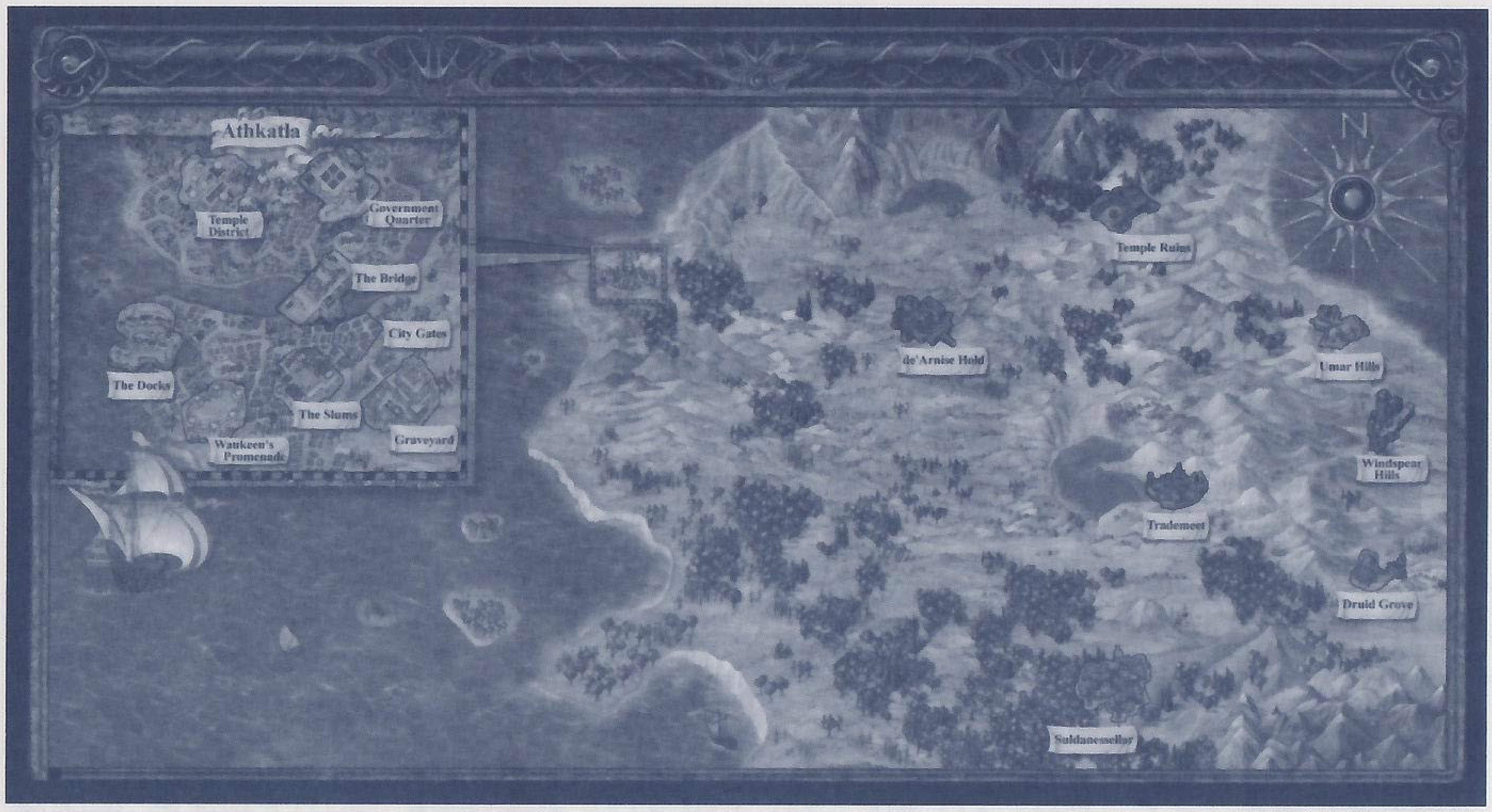
パート1：背景設定

レルムの概観：バルダーズ・ゲート2　シャドウ オブ アムンの世界

フォーゴトンレルムとフェイルーンの世界にようこそ。魔法と冒険の地フェイルーンは、1つの恒星を中心に回っている8つの世界の内の、第3番目の世界に存在する1つの大陸である。これらは混沌の中に浮かぶ水晶の球体に包まれており、この球体は多次元に存在する数多くのもののうちの1つでしかない。しかし、トーリルの種族たち－すなわち、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフリング、そして人間－にとっては、フェイルーンは非常に大切な場所である。なぜなら、ここは彼らの故郷だからだ。アビアー－トーリル（一般的にはトーリルと呼ばれる）はフェイルーンやフォーゴトンレルムがその上に載っている球体の名前である。ちょうど地球の上にユーラシア大陸が載っているように。この名は、古い言葉で「生命のゆりかご」という意味を持つが、日常の会話では滅多に使われなくなった。アビアー－トーリルは、地球と同程度の大きさの惑星であり、北半球に大きな大陸が1つ存在し、より小さな陸地部分がいくつも点在している。北の大陸のうち、西方をフェイルーン、東方をカラタール、南方をザカラと呼ぶ。この書の趣旨は、大陸の西方について言及することにある。特にフェイルーン内でソードコーストと内海に挟まれた地域について、さらに詳しくはアムンと呼ばれる国を扱っている。

ソードコースト（剣の海岸）

北を大都市バルダーズ・ゲート、南を賑やかな都市アムン、西を剣の海、東をシャープティースの森に囲まれたウォーターディープの地は、長年何もない土地だと思われていた。この広大な荒野には、別の場所へと移動する人々だけがあえて足を踏み入れる。この地には、オークやトロールやボブゴブリン（やそれよりももっと悪いもの）による軍勢がはびこっており、それらの手によって不運な旅人にもたらされるおそろしい運命が数多く言い伝えられている。最近では、新しい脅威が隊商たちに持ち上がっている。アムンの北にあるクラウドピークス山脈の工夫たちから強奪を行うヒューマノイドの強盗団が現れたのだ。人と獣両方の襲撃者たちにより、この地を旅することは非常に危険なことになっている。そのため、ソードコーストという名がつけられたのだ。時代を経て、多くの民が荒野に隠れた緑の谷間に王国を築こうとを夢見てきた。この地にはそれらの夢が破れた廃墟－うち捨てられた村々、無人の塔やダンジョン－が各地に点在しており、バルダーズゲート、ベレゴスト、デューラッグの塔、アスカトラ、トレードミートなどの町や都市や砦も存在している。



アムン

砂の帝国の北端に位置するアムンは、他の地に優る富に恵まれている。アムンの社会は商人によって支配され、この地の人々は衣服や家屋、頻繁に開かれる宴会で自分の富を誇示している。人々の往来が絶えることのない豊かな都市を築いている、その莫大な富こそ、アムンが商業王国（マーチャントキングダム）と呼ばれるゆえんである。ここでは、金がすべての力に勝ると誰もが心から信じており、アムンの王国は、その貿易と経済の力によってレルムを支配しようとしている。アムンの権力者は、魔法を使う者は簡単に反乱を起こすのではないかと目を光らせており、賢明なメイジたちはこの地を旅する時、魔法を使う事に極めて慎重になっている。近年、アムンは北方の隣国であるバルダーズ・ゲートの都市とあやうく戦争になるところであった。幸いなことに、ロード・オブ・マーダーの子孫であるサレヴォクの陰謀の裏をかき、戦争を避けることができた。しかし依然として、両国の関係は緊張したままである。

ヴォロ「なにしろ、この国じゃあ、お上に目を付けられたらやっていけねぇからなぁ。
俺はお忍びで旅をしたんだ。俺みたいな有名人はつらいぜ」

エルミンスター「…まあ、確かにわしでさえ、この地の魔法に対する警戒心には閉口じゃな」

アスカトラ

首都アスカトラは、アムンで最も影響力があり最も重要な都市である。したがって、陰謀、不正、裏切りがはびこり、忠誠は自分を最も高く買ってくれる者にだけ向けられる。アスカトラの政治は、正式な政府とある盗賊団の間の密約によって行われており、カウンシル・オブ・シックス（六人議会）が政治的陰謀と経済的強制力によってこれまで数十年間アムンを支配してきた。カウンシルは、メイサーチ、テサリチ、ナマルク、イタルチ、ポムマーチ、ダハルナーチというメンバーの呼称しか明されておらず、委員の真の正体を暴こうとする者には残虐な拷問と死が待っている。シャドウ・シーフも都市においてかなりの影響力を振るっているが、最近多くの強盗団のメンバーが、敵対組織－その名はいまだ分かっていない－に逃亡している。

サルダネッセラー

森林の数百フィート上に建設されたサルダネッセラーは、不死の女王と噂されているエレシームが治めるエルフの都市である。サルダネッセラーには、女王の永遠の若さの源である生命の木が存在するという……。しかし、エルフでない者は、この言い伝えを確かめることは不可能であろう。スワンウェイの地の樹上に位置し、厳重な警戒態勢にあるこの都市は、いかなる軍勢にも攻略不可能であろう。しかし、こうした堅固な防衛にも拘らず、最近、この都市をドロウたちが狙っているという話が囁かれている。

ソードコーストの有力集団

シャドウ・シーフ

シャドウ・シーフは広範囲に広がるシーフとスパイと暗殺者のギルドである。彼らは主に危険が伴なう邪悪で金になる仕事をこなしている。これらの活動はたいていのシーフギルドと違って、1つの都市に限られたものではない。彼らは「ソードコースト」のラスカンからカリムポートまで広がっている。ウォーターディープのロードやその協力者に直接敵対しているので、アムンのアスカトラに拠点を置いている。そこには大規模な訓練施設や雇った暗殺者のテスト場がある。この集団はかつてはウォーターディープのシーフギルドだったが、ロードの手によって都市の外に追い出されてしまった。シャドウ・シーフはアスカトラの暗殺者ギルドの支援者となり、ウォーターディープのロードたちの殺害を狙っている。しばらくすると、この秘密組織はアムンの商人のロードたちとある密約を交わした。彼らは商売敵であるウォーターディープの騒ぎに乗じて利益を得ようとしたのだろう。（そして、恐らくは自分たちが暗殺の目標リストに載らないようにするためであろう）この協約のため、商人たちとシャドウ・シーフはお互いに手を出さないことになった。シャドウ・シーフは「ソードコースト」の周辺で活動している。彼らのトレードマークはスティレットに貫かれた黒いシルクのマスクである。（スティレットは普段暗殺の時に使われるが、ギャロットや毒を使ったときにもこの短剣を現場に残していくことがある）シャドウ・シーフの構成メンバーは、名前も素姓も、その人数さえも知られていない。しかし、優秀で経験豊富な暗殺者はごく少数なはずである。



アスカトラ - ドック地区

カウルド・ウィザード

カウルド・ウィザードは、非常に強力な魔法使いたちによる秘密結社であり、アムン全体で活動している。その力と影響力は、シャドウ・シーフやカウンシルにも匹敵するものであるが、一般市民はこの組織の政治的目標と同盟をうかがい知ることはできない。アムン社会でのカウルド・ウィザードの正式の役割は、貿易都市たるアスカトラ内でのすべての魔法の使用を規制し管理することであるが、一般市民の魔法に対する恐怖感は彼らに対する恐怖感と同じといっても過言ではない。この地で呪文を使えば、必ず彼らがやって来るだろう。そして、幸運な場合には警告を受けるだけのこともあるが、不運な場合には…。カウルド・ウィザードは捕らえた魔法使いたち（そして、時には政治犯）を、ブリンローの町の近くの島にある、魔法により厳重に監視されているスペルホールド収容所に監禁している。

ヴォロ「こういう組織に言わせると俺は極悪人なんだそうだ。
まったく、自分たちの都合しか考えない嫌な奴らだぜ！」

エルミンスター「おぬしの評判は、おぬしの行いからきているのじゃ。まさに自業自得じゃな」

ハーパーズ

ハーパーズはハートランドに拠点を置く準秘密結社である。ハーパーズは長い年月の間にさまざまな前身組織があり、政治的権力を増した時もあれば減らした時もあった。彼らは多くの善の教会と同盟関係にあり、またドルイドのサークルを含む強力な中立の組織からも援助を受けている。彼らの目的はゴブリンの襲撃やドラゴンの飛襲、ゼントゥリム、レッドウィザード、コマー、またはカルトオブドラゴンといった狡猾な組織から都市を瀬戸際で守り抜くことにある。彼らは個々の人間の力、自然と文明のバランス、善の人間とそれに協力する知的生物を信じている。また、過去の出来事から未来のことを学ぶことができるように、昔の話を保存しておくことも信条にしている。ハーパーズには様々な人々が集まってきているが、とくにエルフ、レンジャー、バードに人気がある。ハーパーズは北方からハートランドまで広がっていて、活動は秘密裏に行われる。彼らは元々世話を焼きたがる性格で、しばしば単独や少人数で目的を達成している。長年の宿敵との戦いの時以外では、活動が彼らの名声に関係ないことなど気にとめない。（彼らの話や歌は別問題である）ハーパーズはきちんと組織化されているわけではなく、活動拠点も存在しない。ハーパーズはレルムの善の勢力であり、善のキャラクターは自分の仕事がハーパーズの役に立っている場合は、見えないところから手助けを受けているのに気づくだろう。これらの協力者の正体を知る唯一のヒントは、竪琴と月のシンボルである。

アムンの主な人物

有名なキャラクター

●ライバルド

ライバルド（カオティックニュートラル、ハーフエルフ、男、戦士11レベル／メイジ12レベル）は、アスカトラで最も有名な元冒険家の一人であり、長年の間複数のパーティに仕え、フェイルーンの奥底手前まで旅してきた。彼の冒険の正確な目的は分からないが、ライバルドは、天候について語るときのぶっきらぼうな調子でビホルダーやオーク軍との戦いについて語ることで知られている。彼が最も良く知られている故郷に引退する際に、ウォーキーンズ・プロムナードと呼ばれる大きな市場の中にアドベンチャー・マートという店を開いた。ライバルドの店にはありふれたものから風変わりなものまでほとんど何でもあり、彼自身が有用な情報やアドバイスの泉である。

●ドリッズト　ドゥアーデン

ダークエルフのドリッズト（カオティックグッド、ドロウエルフ、男、レンジャー15レベル）は、地下の故郷の重苦しい体制から逃げ出してきた裏切り者のドロウレンジャーで、地表での行動のためにレルムで最も有名なドロウエルフのひとりとなっている。彼が北方でゴブリンや邪悪な人間の軍勢に立ち向かい、追い返すことに携わっているところに出くわすかもしれない。彼は名声と昔の故郷からの憎しみのために、彼を殺して邪悪な女神であるロルスの寵愛を得ようとするドロウたちの格好の的となっている。ドリッズトはブルーノー王から貰ったミスリルチェインメイル+4を着ている。彼は魔法のかかっている2本のシミターを同時に使う。これらのシミターはアイシングデスというフロストブランド+3と、トゥインクルというディフェンダー+5で敵が接近すると輝いて教えてくれるものである。彼の最も大切なものはオニキスパンサーというフィギュアオブワンダラスパワーである。パンサーの名前はグエンワイヴァーという。一日あたりの使用回数が限られているので彼は厳しい状況におかれないかぎり、これを使うことはない。

●エレシーム

クイーン・エレシーム（ローフルグッド、エルフ、女、マジックユーザー16レベル）は、テシールの大きな森の中にあるサルダネッセラーという樹上都市から来た11人の家臣を従えている。彼女はエルフの女王の子孫だという噂もあるが、エルフの女王について分かっていることは多くない。彼女を不死にしているのが、この血筋によるのか、それとも伝説の生命の木とのなんらかの結び付きによるのかは分かっていないが、ごく少数のエルフ以外、彼女の伝説の美しさを目にする機会に恵まれることはないだろう。

サエモン　ハヴァリアン

サエモン（ニュートラル、人間、男、スワッシュバックラー１２レベル／メイジ１４レベル）は、剣の海と海賊島の交易ルートを行き来する評判の悪い私掠船の船長である。彼の行いの話は、悪戯から非道、全く風変わりなことから冒険や豪胆な話まで様々である。これらの話の数少ない共通点は、サエモンの過去はほとんど知られていないということと、彼が自分の命を何よりも大切にしており、季節が移り変わるたびに彼の運勢が激しく上下したことくらいである。サエモンは普段から手当たり次第に仕事を引き受けており（船乗りとしての彼の技量が求められていた）、その一帯で起きる壮大な陰謀になぜか顔を出す、という才能を持っている。

新たな仲間

以下は、このゲームであなたのパーティに参加できるNPCのリストである。これらの多彩なキャラクターの大部分はアスカトラの周辺で、または探索により簡単に見つけることができる。しかし、エドウィン、マジー、エルダリスのような、何人かのNPCは、その居場所を突き止めることが難しい。これらのキャラクターを見つけることができれば、心強い味方になりうる。これらのキャラクターは苦労して探索を行うだけの能力を持っている。次の説明の中に、これらのキャラクターの居場所に関する手がかりを見つけることができるだろう。

エアリー



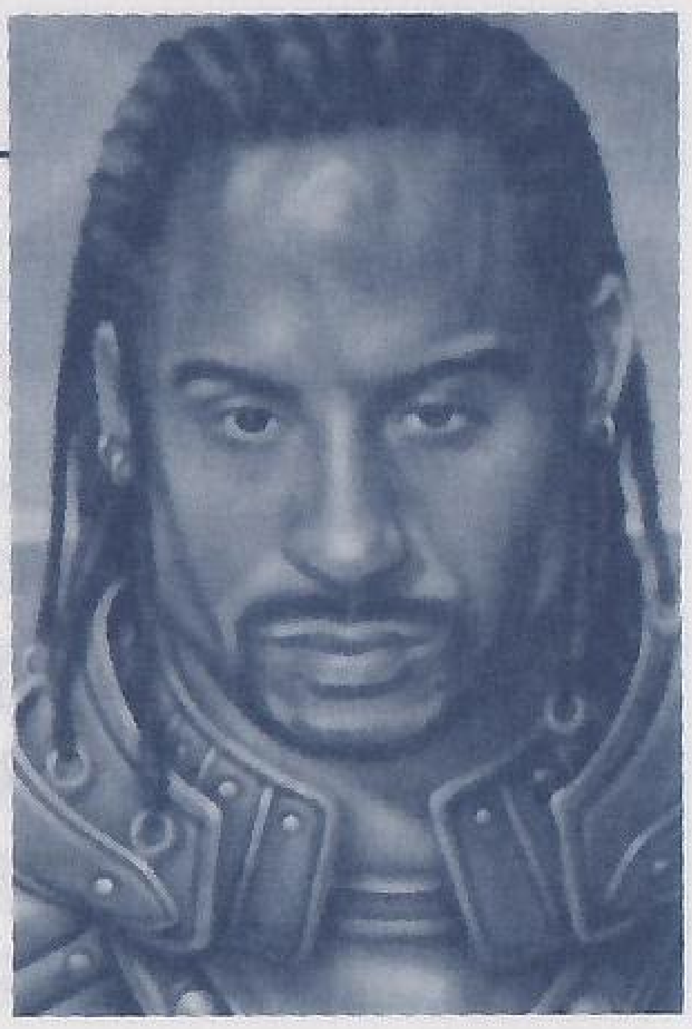
エアリー（ローフルグッド、アヴァリエルエルフ、女、メイジ／クレリック）は有翼エルフの一族であるアヴァリエルの少女だったが、幼くして捕えられ見せものにされているうちに病に冒され、翼を切断せざるを得なくなってしまった。その後、サーカスの一員としてアムン、テシル中を巡業し、最近アスカトラに辿り着いた。サーカスの外の世界をほとんど知らず男まさりなところはあるが、その心は澄んでおり、師クァイルの教えにより魔術にも精通している。

コーガン　ブラッドアックス



コーガン（カオティックイービル、ドワーフ、男、バーサーカー）は利己的で喧嘩っ早い傭兵であり、冒険仲間との不和で繰り返し流血沙汰を起こしている。腕の方は確かで、いかなる多勢を相手にも、斧を片手に嬉々として切り込んでいく猛者である。噂では、アスカトラの酒場のいずれかで、儲け話の破綻を酒に流しているそうだ。

ヴァリガー　コルサラ



ヴァリガー（ニュートラルグッド、人間、男、ストーカー）は裕福な貴族の末裔ながら、多数の魔術師を輩出してきたいわく付きの血筋であったため、魔法を疎んじるアスカトラでの評判は芳しいものではない。魔術に溺れた先祖により家が没落の憂き目に遭った彼は、魔術に対する憎しみにとりつかれたまま、一族の苦い過去を背負って生きてきた。最近の噂では、アスカトラの魔術規制を司るカウルド・ウィザード達の怒りを買い、その手を逃れてアスカトラを離れたそうだ。

アノメン　デルリン



アノメン（ローフルニュートラル、人間、男、ファイター／クレリック）はアスカトラ有数の商人の家の出身でありながら、父親の手を借りずにレディエント・ハート騎士団の門を叩いた。初めは従者として、後にヘルムの使徒として一歩一歩階段をよじ登ってきた彼の最上の願いは、冒険によって力量を示し、いつか騎士になるための裁定に合格することである。しかし、独善的で思い込みの強い性格が、脚を引っ張っているのが現状である。

サーンド



サーンド（ニュートラル、人間、男、シェイプシフター）はアムンの南方テシルの地にある森の、高位のドルイドである。行動、思慮ともに慎み深く、経験も豊かな彼は、しばしばドルイドの森の勅命を受け旅に出る。サーンドは万物の調和のためならば、命を危険に曝すことも厭わないだろう。噂によると、アムン領内の町トレードミート近くのドルイドの森で何かしら問題が起き、その真相を確かめるためにサーンドが派遣されたそうだ。

ヤン　ヤンセン

ヤン（カオティックニュートラル、ノーム、男、シーフ／イリュージョニスト）はアムン中の町や村ばかりでなくソードコースト全域（そして、当人達の話を鵜呑みにするなら、さらに遠方まで）を股に掛ける、悪名高きノームのヤンセン家の一員である。一族の面々はその発明の才能と冒険心（そして時に、こっ恥ずかしい死に様）により名を馳せており、ヤンも例外ではない。発明家を名乗りつつも職を転々としており、（これも本人の談を鵜呑みにすればだが）冒険家、カブの行商人、魔術師見習いとして浮き沈みを繰り返しているそうだ。現在は、アスカトラのあちこちでいかがわしい珍品を売り歩く姿が目撃されている。（無論、金回りが良いガバメント地区がお気に入りのようだが。）

ヨシモ



ヨシモ（ニュートラル、人間、男性、バウンティ・ハンター）はフェイルーンの大陸からは遠く離れたカラトール出身の、自由人のシーフである。この「西」の地と彼の生まれ故郷とでは名誉や文化に対する考えが大きく異なるため、なかなかここでの生活に順応できずにいるが、その程度で彼の冒険心が挫かれるはずもなかった。各地をさまよい、雇いの仕事を請け負って食い繋いてきたが、それ故に評判は必ずしもよくはない。アスカトラにしばらくいついていたため、アムンの裏の世界にもかなりのつてを得ていることだろう。

ナリア　デアルニス



ナリア（カオティックグッド、人間、女、シーフ／メイジ）の父はアムンの地方領主の一人で、アスカトラ近郊に広大な領地と居城を構えている。しかしナリア自身の心は民と共にあり、度々城を抜け出しては貧しい者を助けてまわっている。世間知らずな一面もあるものの、ナリアは物覚えの早い聡明な女性であり、メイジとしても有能である。デアルニス城で何かあったのか、傭兵を探してアスカトラの酒場を覗く姿が最近目撃されている。

ケルドーン　ファイアカム

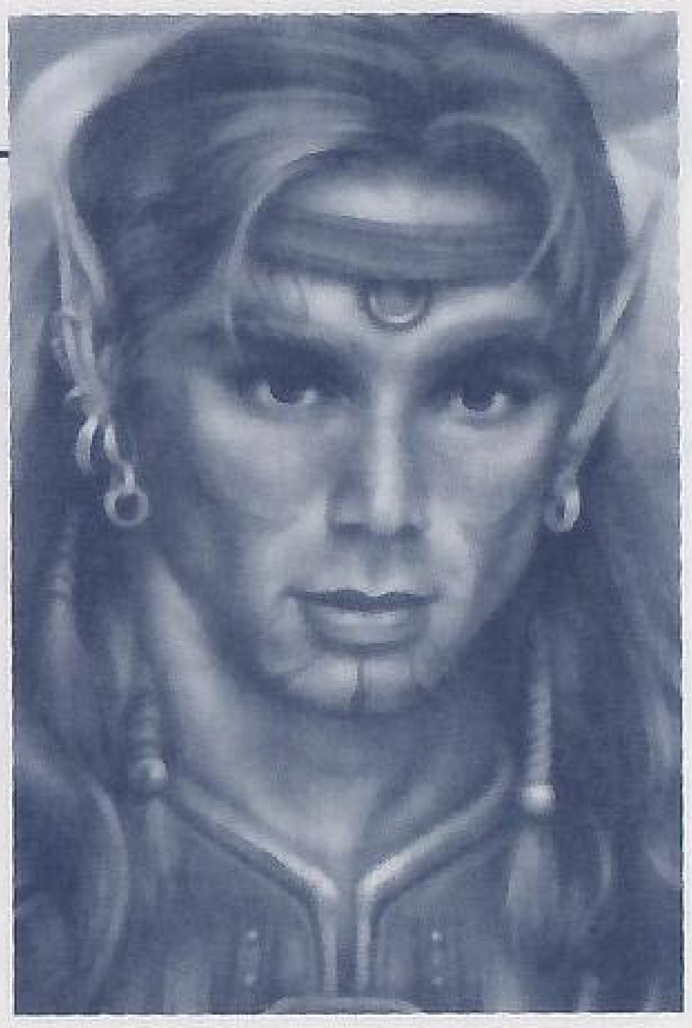
ケルドーン（ローフルグッド、人間、男、インクウィジター）は「レディエント・ハート騎士団」の有力者でありながら役職より現場を好み、率先垂範を身上とする誇り高きパラディンである。正義を掲げる冒険者になら力を貸すこともあるという。普段は騎士団本部のある、アスカトラのテンプル地区にいることが多いようだ。

マジー　フェンタン



マジー（ローフルグッド、ハーフリング、女性、ファイター）は故郷の町トレードミートを中心に活動する、近年活躍の目覚ましい冒険者一団のリーダーとして名を知られている。ハーフリングながらパラディンも同然の気高き心をもち、ハーフリングの戦いの女神アルヴォリーンの使徒としてその腕も忠誠心も非の打ち所が無い。マジー一行は最近、ウマル・ヒルへ向かったと言われているが、以来、彼女の姿を目にした者はいない。

エルダリス



エルダリス（カオティックニュートラル、ティーフリング、男、ブレード）はこのプレーン（次元）では珍しく、魔族の血を引いており、その異質な風貌と存在感はプライム・マテリアル・プレーン（この世界）の住人を不安にさせる。話術と人あたりの良さでこれを補う彼は、長い間吟遊詩人仲間と次元を渡る旅を続けていた。アスカトラのブリッジ地区、ファイブ・フラゴン亭の地下劇場に住みついた彼等は一座を興し、旗揚げ以来好評を博しているが、最近何故か看板俳優であるはずのエルダリスの姿が見えないようだ。

ヴォロ「仲間に加わりたがっている“変わり者”を追い返すなんて真似するなよ。
旅は道連れぇ世は情けぇ、なんて言葉もあるだろっ。
そいつの力に助けられることもあるかも知れねぇからな」

前作からの仲間　昔からの友

イモエン



イモエン（ニュートラルグッド、人間、女、シーフ／メイジ）はキャンドルキープのゴライオンのもとで共に育った歳の近い幼馴染みであり、常に主人公のそばを離れない親友である。ゴライオンを失った後、魔術の道に興味を示し、瞬く間に一人前のメイジに成長した。明るく、機転が利き、滅多に物事を根にもたない彼女だが、いつまでもそうあって欲しいところである。

ジャヘイラ



ジャヘイラ（ニュートラル、ハーフエルフ、女、ファイター／ドルイド）と夫のカリードは二人ともハーパーズに属し、主人公の養父ゴライオンの旧知の友であった。頑固で生真面目なジャヘイラは、主人公を守るという生前のゴライオンとの約束に忠実に、好むと好まざろうと主人公の旅に同道し続けることだろう。

ミンスク



ミンスク（カオティックグッド、人間、男、レンジャー）はフェイルーンの遥か東、ラシェメンの地出身の怪力戦士で、「デジェマ」（修行の旅）の一環で魔術師ダイナヘールの護衛としてソード・コーストまで旅をしてきた。戦いにおいては獅子奮迅の勢いを見せる彼だが、どうやら以前に頭に傷を負っているらしく、ハムスターのブーに尋常ならぬ愛着をもっている。ミンスクいわく、ブーはミニチュア・ジャイアント・スペース・ハムスターに他ならず、彼に話しかけ、師匠のごとく導いてくれるそうなのだ。…それでも、ミンスクが義理堅い戦友であり、心強い味方であることには変わりない。

エドウィン　オデッセイロン



エドウィン（カオティックイービル、人間、男、コンジュラー）はセイのレッドウィザードの一員らしいが…自己中心的なこの魔術師からそれ以上のことを聞き出すのは容易ではないだろう。エドウィンがソードコーストに来ている真の目的は不明だが、以前に、一年間だけ主人公に仕えると約束をしている。にもかかわらず、サレヴォクの野望が潰えた後、エドウィンはバルダーズ・ゲートを去り、最近の噂ではアスカトラのシャドウ・シーフに身を寄せているという。だとしたらアスカトラのドック地区にいる可能性が一番高いだろう。

ヴィコニア　デヴィール



ヴィコニア（ニュートラルイービル、ドロウエルフ、女、クレリック）はドロウの権謀術数の挙げ句、故郷アンダーダークの町、メンゾベランザンから追われた身である。夜の女神シャールへの信心を唯一の慰めとしてきた彼女だが、ドロウというだけで命を狙われるため、地上での日々は決して楽なものではなかったようだ。主人公と別れた後も旅を続け、ベレゴスト近辺に落ち着いたと噂に聞くが、最近アスカトラで目撃されたという話である。

ヴォロ「旧き友っていうのは、旧き敵になることだってある。
恨みなんかなくてもな。人生ってそういうもんだろ？」

ソードコーストに潜むモンスターたち

トロール

トロールは、殺すのが難しいことで良く知られているゾッとするような肉食動物である。すべてのトロールは再生するので、火または酸を使う以外殺すのは難しい。トロールを倒したら、肉体に直ちに火または酸を浴びせかけることが重要である。さもないと、またトロールは立ち上がり戦闘に戻ってしまう。

アンバー・ハルク

アンバー・ハルクは、食い物を求めて硬い岩に穴を掘ることが出来る極めて強力な地中生物である。動きは鈍いが、一瞥しただけで相手を混乱状態に陥れることが出来る。

ヴァンパイア

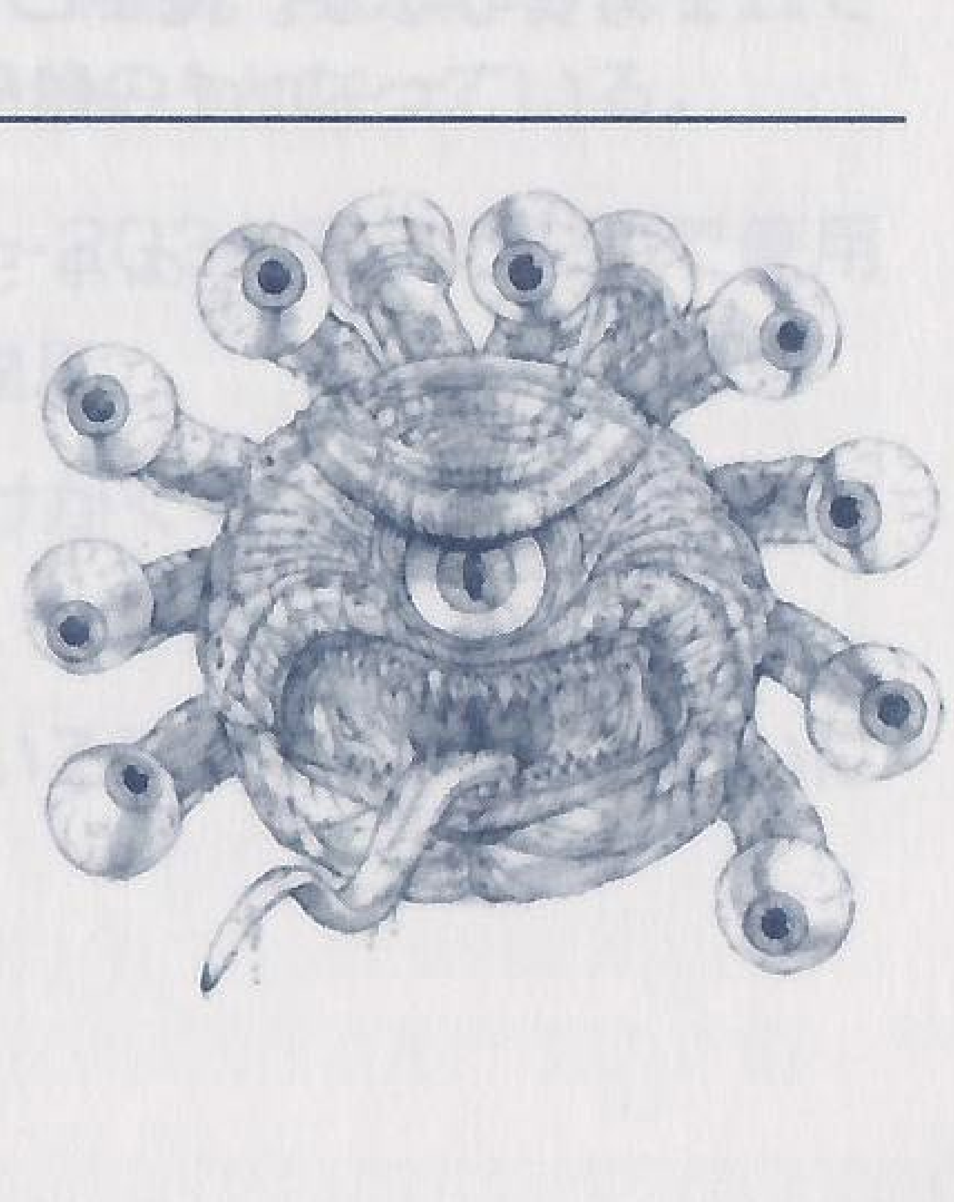
ヴァンパイアは頑健なアンデッドで、自分達の歪んだ目的を遂げるために、生きている者を常食にしている。血を吸われると悪い影響が現れる事が多いが、その影響は多くの場合予測不可能である。ヴァンパイアとの戦いでは、パーティーはネガティブプレーンプロテクションの呪文を使うのが良い。誰かのレベルがドレインされた場合、レストーションやレッサー・レストーションといった呪文によって回復できる。この呪文は、どの寺院にでもある。

ウルフワー、グレーターウルフワー

ワーウルフとは異なり、ウルフワーは、人間の形を取ることができるウルフである。最も強力な形は、人間と狼の混ざった形である。この形のとき、強力な力を持ち、直ぐに回復する。グレーターウルフワーは極めて危険である。この生き物は、ほとんど不死であるかのように素早く回復する。パーティーがこの強力な野獣を殺す唯一の方法は、すべての力を合わせてこの生き物に立ち向かうことである。

ビホルダー

顔の真ん中に1つの目を持ち、大きな口をした大きな浮遊球体であり、多くの小さい目が恐ろしい体の上の肉茎から目を出している。まさしくエイリアンであるビホルダーは色々な種族がいるが、どれも危険で回避しなければならないだろう。



ヴォロ「恐ろしい目をした暴君の話は知っているか？　一瞬にしてパーティー全体を壊滅させるってヤツさ。それはコイツのことを言ってるんだぜ」

エルミンスター「こんどばかりは、ヴォロの言うことに誇張はないんじゃ。ビホルダーは、恐るべき強力な敵じゃ」

ラクシャサ

ラクシャサは、人間を追い回して苦しめる邪悪な精神の種族である。戦いを生き甲斐としており、高度な幻術を使いこなす手強い相手である。ラクシャサにはほどんど魔法が通用しない。最高レベルの呪文だけが彼らの防御を破ることができる。

ゴーレム

ゴーレムは、多くの種類の魔術的存在を表す広い言葉である。ほとんどは人型であるが超人的なサイズのこともあり、彼らを破壊するには魔法の手段が必要である。最も危険なものの1つであるクレイゴーレムは、ほとんど全ての種類の武器が無効である。魔法をかけられた、ハンマーや棍棒のような打撃武器だけがこれらを破壊することができる。

シャドー

シャドーは邪悪なアンデッドで、触れられた犠牲者は寒気立ち、力を奪われてしまう。苦しみに耐えられず、触れられ続け強く影響を受けた者は自らシャドーと化してしまうことすらある。

マインドフレイヤー

脳を貪り食うマインドフレイヤーは、別名をイリシッドとも言い、異質で不気味なアンダーダークの生き物である。どうしようもないほど邪悪で、あなたのことを奴隷もしくは単に食べ物としか思わないだろう。

ヴォロ「モンスターの中にゃあ、人間の脳を喰らうヤツがいるって話だぜ」

エルミンスター「だとしたら、おぬしは心配しなくてもすむの」

ヴォロ「こいつらは旅の途中で出会う何百っていうモンスターの中のほんの一握りだぜ。でも、まあ安心しな。俺がこうして……（グィ、グィ、グィ）、ぷっはぁあ、ふぅ……っと、エールで一杯やりながら、いつでもあんたの無事を祈っててやるぜ」

エルミンスター「…ヴォロ。いつもながらおぬしの思慮深さとその勇気には胸を打たれるのぉ…」

レルムでの時間

日時は24時間時計を使って表される。これはトーリルの1日が24時間であることに起因する。レルムでは1年は360日からなり、これは30日ずつの12の月に分けられている。11ヶ月は10日からなる1週間が3つでできている。

年はデイルレコニング（ＤＲ）というシステムを使って数字で表される。デイルレコニングは、人間が初めて森への移住をとエルフの王宮に認められた年から計っている。

年表

普遍の暦がないことは、歴史家や賢者にとって永遠に続く苦痛でしかない。たいてい、その年ごとの個別の名前を付ける「年表」制度が使われている。その年の名前は「年表」とともに知られている。それらは有名な「消えた賢者」の「狂った」オーガスラがタイトルに書き下したものに偉大な予言者アラウンドーが加筆した予言から取られている。目録は長いものであり、中には重要な年もある。「虫の年」（1356ＤＲ）、「影の年」（1358ＤＲ、「受難の時」の年である）、「塔の年」（1360ＤＲ）、そして現在（1373ＤＲ）である。「受難の時（タイム・オブ・トラブル）」とは、フォーゴトンレルムの神々が人間の姿に変えられてレルムを歩くことになったときのことでベインとミルカルがレルムの強力な神である主神オーから「運命の碑版」を盗み取ったことから始る。この行為への報復としてオーは全ての神々を彼らの住むアウタープレーンの領土から追い出してしまった。（アウタープレーンを守っているヘルムはこの例外だった）神々は「受難の時」が終わるまで、つまり「運命の碑版」が正しい所有者の元へ戻るまで定命のアバターの姿で過ごさざるを得なくなった。この時期にミストラ（魔法の女神）とミアクル（死の神）のアバターが殺された。ベイン（邪悪と暴虐の神）はトルムと戦って倒された。人間のシリックはベインの「運命の碑版」を求めてバール（殺人と暗殺の神）と壮大な戦いを繰り広げてこれを倒した。ほとぼりのさめた後、シリックは死と邪悪と狂気を司る新しい神となった。

エルミンスター「レルムでは、神が人間に、人間が神になることだってあるのじゃ」

バルダーズ・ゲート2での時間

『バルダーズ・ゲート2』での1ゲームラウンドは実際の時間の6秒である。AD&Dのゲームでは60秒であるが、『バルダーズ・ゲート2』ではAD&Dルールの10分の1となっている。

1ターンは10ラウンド、すなわち60秒である。この単位はP.96～203の呪文の説明で使用される。

ゲームでの1日は（ゲーム内で夜明けから夕暮れになり、また夜明けがくるまでの24時間を表す）実際の時間での2時間である。

パーティーが休息するたびに8時間が過ぎる（実際にゲームをしている時間では45分くらいに相当する）。

パート2：ルール

AD&Dのルール：はじめに

おまえさんたちの冒険していく世界は奇妙なところだ。なにしろここには学ぶべきことが山のようにある。特に、以前ここに来たことがない場合はな。たぶん一番手っ取り早いのは、賢者たちが長年研究してきた書物を調べるってことだろうな。まあ、時間の節約のために、俺が特別に読みやすくまとめたやつをおまえさんたちに見せてやるよ。だがしかし、調査や編集といった作業には、まったく退屈になる時ってのがあるもんだ。退屈すぎて、のどの渇きを潤したくなっちまうくらいになっ！　俺はセイルーニアンワインでも一杯ひっかけに、ヘルムアンドクロークに行って来る。すぐ戻ってくるから、まあ、楽しんで読んでやってくれ！

ヴォロ

AD&Dについて

アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ＝Advanced Dungeons & Dragons（以下ＡＤ＆Ｄと略す）は、プレイヤーがファンタジーの世界を探検し、冒険していくロールプレイングシステムである。その無数にある世界の中の1つに、バルダーズ・ゲート2の物語が展開される、フォーゴトンレルムという世界がある。君たちが入ろうとしている世界は、複雑ではあるが、コンピュータと呼ばれている人工の助手が、君たちに分かり易く説明するために、適宜呼び出されるであろう。このような広大な世界を定義するのは、難解な書物がいくらあっても難しい。しかし、簡潔にするため、短いページで要約した。これは、決して簡単なことではないが、以下に、ルールの主な特徴や、それらをどのようにコンピュータ向けに修正したのかを大まかに説明してある。

コンピュータが手助けしてくれるので、君たちは、『バルダーズ・ゲート2』をプレイするためにＡＤ＆Ｄのルールを熟知している必要はないが、ルールを知っていることは役に立つ。したがって、ＡＤ＆Ｄのルールの大半は要約したものであり、そのルールが『バルダーズ・ゲート2』に合うようにどのように微調整されたかを適所で説明してある。

AD&Dのルールのバルダーズ・ゲート2での使用法：ターン制のAD&Dのルールをリアルタイムに変更することについて

バルダーズ・ゲート2では、呪文と武器に関して、AD&Dと同じシステムを使っている。付け加えて、イニシアチブはパーティーごとではなく、それぞれのモンスターとキャラクターごとに解決する。つまり、一方が全ての行動を終えた後にもう一方が行動する、という風に、グループごとにターンが回ってくるのではなく、全員が常にリアルタイムに行動していて、個人のイニシアチブラウンドで行動するのである。

個人のイニチアチブラウンドの長さは6秒あり、これはAD&Dのルールでは60秒となっているラウンドの時間を10分の1にしたものである。これは移動速度や、全体的なゲーム時間の縮尺と一致している。（移動速度のバランスは、1ラウンドに60フィート動ける、AD&Dの一般的な人型生物が、スクリーンの端から端まで1ラウンドで移動できるようにしてある）

重要なこととして、君たちはいつでも行動を止めたり再開したりできる（ポーズ機能）。そうするためには、Spaceキーを押すか、画面上の時計をクリックすればよい。行動を止めているとき、君たちは全てのキャラクターにいかなる行動でも指示でき、そして、行動を再開させることができる。この機能によって、ターン制の戦闘のファンでも、面白くゲームができるだろう。

注：戦闘の流れについていけるように、何らかの出来事が発生したら自動的にゲームが止まる（オートポーズオプション）。

キャラクターの行動

君たちがこのフォーゴトンレルムでできる基本的な行動は簡単である。世界をさまよい、町の人々と会話して、時には剣を振るうこともあるだろう。君たちができる行動と、それを修正するいくつかの効果は、以下に書いてある通りである

移動

『バルダーズ・ゲート2』では、一定の移動速度がある。それは、AD&Dのゲーム用語では約60フィートに相当する。ヘイストの呪文をキャラクターにかけると、より速く移動できる。君たちは、選んだキャラクターを一まとめにして、様々な隊列を手軽に組む事ができる。（これについては、インタフェースの説明として他のマニュアルで説明してある。ゲームガイドの15ページを参照）

会話

出会う人すべてを殺していると、結局は問題を引き起こす。まず、全ての人を殺していると、ゲーム内での探求は決して終わらないだろう。そんなことばかりやっていると、君たちにとって必要なことを教えるために話しかけてくる人は残っていないからである。次に、君たちの名声がある一定のところまで落ちると、守衛に発見され次第攻撃されるのである。君たちは恐らく生き残れないであろう。会話というものが、くだけた会話や真剣な交渉、陽気な噂話や暴力的な脅しであっても、それが最善の策の場合がある。このように、人や生き物と話すことに時間を割くのは、割に合うこともあるのである。しかし、君たちが出会う人間や人間以外のもの全てが君たちを殺そうとしないわけではない。助けを求める声を装って、不意を討ってくることもあるのだ。

ヴォロ「知らない奴と会話するするのは冒険するのにあたって重要なことだぜ。時には会話によって危険な目に遭う事もあるかもしれんがな」

戦闘

時として、逃げ出したくなかったり、逃げられなかったりすることもあるだろう（いつも逃げるのは英雄らしくないが）。そして、会話するのが得策ではないと思うときもあるであろう。遅かれ早かれ、君たちは戦わなければならないだろう。真の駆け引きというものは、いつ戦い、いつ会話し、いつ逃げるかを知ることである。

疲労の影響

君たちのキャラクターは、呪文を記憶させたり、力を取り戻すために、度々休憩を取る必要がある。キャラクターが疲れを訴え始めたら、立ち止まって警戒し、夜に備えキャンプを張った方がよい。プリーストとメイジ全員の呪文のページに行き、覚えたい呪文を選んだ後で「休憩」のアイコンをクリックすると、邪魔が入らなければ、8時間休んだ後に回復して目覚めるだろう。パーティーの誰かが傷を負っているのならば、休む度に少しずつ回復する。

注：「全回復するまで休息」オプションをオンにしている場合、完全に回復するまで休みつづけます。

キャラクターは、ゲーム内で24時間（実時間にして2時間）最大効率で行動することができる。これを越えると、キャラクターは疲れを訴え始め、さらに4時間ごとにラックに−1のペナルティを受けることになる。（つまり、全ての判定に−1される）キャラクターが休憩すると、すぐにこのペナルティはなくなる。

注：宿屋で部屋を借りて休憩する場合、部屋の質によって回復量が異なる。また、体格が良いキャラクターは、それに劣るキャラクターよりも休憩の際の回復量が多く、休憩する回数が少なくてすむ。

重量の影響

それぞれのキャラクターは、キャラクターの全身像に関連させて、一定数のスロットが開いている。1つのスロットには1つのアイテムを置くことができる。付け加えて、キャラクターの運べる重量は、そのキャラクターのストレングスによって決定される。君たちのキャラクターの限界重量を、このマニュアルの最後にある表に記しておく。

酔いの影響

高価な宿では、様々な酒を出してくれる。当然、飲みすぎると君たちのキャラクターの戦闘能力を損なってしまう。適度な酒は志気を高めるが、志気の高揚と酒の量のバランスを取るのはきわめて難しい。ペナルティを受けるまでにキャラクターが飲める回数は、コンスティテューションの値に深く関わってくるが、回復するまでの時間は誰も同じである。コンスティテューションが3のキャラクターは、1杯飲んだだけでほろ酔い気分になるが、どれだけの量であろうと一晩ぐっすり眠れば酒の影響は完全に抜ける。

毒の影響

毒というものは、キャラクターにとって頻繁に直面する危険である。噛み付き、針、危険な薬、薬入りのワイン、まずい食事といったものが、意地悪な魔法使い、悪の暗殺者、危険なモンスター、そして無能な宿主によってキャラクターたちに用意されているのだ。幸運にもキャラクターが毒を処理する方法はいくつもある。毒が回る時間を遅らせ、よりよい処置を行うことができるようになったり、完全に毒を無効にする呪文やポーションがある。注意しておきたいことは、回復の呪文をかけても、毒の進行は無効化できないことである。回復の呪文は傷つき受けたダメージを回復するものである。

名声とアライメントの影響

●名声

パーティには名声というものがあり、ノンプレイヤーキャラクター（以下ＮＰＣと略す）がパーティーに関わってくるときの態度に影響する。パーティーのはじめの名声は、主人公のアライメントを基に決定する。名声には20のレベルがあり、これはNPCのパーティーへの反応に影響がある。Ｐ.227の表には、名声の影響がまとめてある。気をつけなければならないのは、悪事を働くパーティーは、衛兵や賞金稼ぎの的になりやすいということだ。

ヴォロ「自分に落ち度がなくても、悪い噂をたてられることもあるんだぜ。
この俺のようになっ」
エルミンスター「つける薬もないのう」

●アライメント（性格）

アライメントは、名声ほどゲームの中で影響が出るものではない。主人公のアライメントによって、初めの名声が決定する。アライメントは、キャラクターの主義や主張を決める中心となるものであり、名声というものは、その思想が実際に受け入れられるかによって決まるものである。君たちの名声がアライメントに合っていなかったら、その結果に悩むかもしれない。君たちのパーティーに加わろうとするキャラクターは、アライメントに基づいた現在のパーティーの名声に同意したりしなかったりするだろうし、君たちがプレイ中ずっとパーティの名声のために不幸になることが決定してしまうこともあるだろう。

キャラクターのクラスをパラディンやレンジャーにして始めた場合は、自分の名声に注意しなければならない。パラディンの名声が6未満になると、パラディンとしてのクラスを失うことになる。レンジャーの場合は、4未満になることによりそうなってしまう。どちらにしても、パーティーの名声が十分に下がってしまうと、そういったキャラクターは、ファイターとして扱われることになる。クラスを失ったパラディンやレンジャーは、二度とその資格を取り戻すことはできない。

●リアクション修正

パーティがNPCに遭遇するときにはいつも、反応ロールが行われる。パーティーリーダーのカリスマの値とパーティーの名声を基にして、修正が加えられる。特定のNPCによっては、さらなる修正がありうる。遭遇修正は、会話の相手が君たちをどのように受けとめるかということにするかに影響する。これはNPCがどれだけの情報を与えてくれるかに影響する上に、遭遇修正がよいときにNPCから品物を買おうとすると、その値段を下げてくれるといったことにも影響する。

●パーティーの仲間への名声の影響

パーティーの仲間にはそれぞれアライメントによる5つの状態がある。その状態とは、満足、普通、不満、怒り、爆発寸前、である。P.228の表に名声値ごとの状態がまとめてある。

戦闘

前にも述べたように、バルダーズ・ゲート2はAD&Dのルールにほぼ従っている。主な違いは個人のイニシアチブラウンドをリアルタイムに適応させるところにある。コンピュータはその最も基礎となるルール判定をしてくれるので、君たちがよりこの物語や世界に没頭できるようになっている。

切り込むだけが能ではない

AD&Dにおいて、戦闘は重要なものではあるが、それが全てではない。戦闘はキャラクターが状況に対応する1つの手段にすぎないのである。もし、キャラクターが戦闘しか行うことができないとしたら、ゲームはとても退屈なものになってしまうだろう。何せ、全ての遭遇が同じように扱われるのである。ゲームには戦闘以上に重要なことはいくつもあるため、ここではそれらについても解説する。攻撃の基本的なメカニズムの説明に付け加えて、ターンアンデッドや特殊な攻撃防御、毒や英雄的な技といったもののルールも説明する。このゲームでは以下に示す修正したラウンド制のシステムを使っていることを思い出して欲しい。キャラクター、NPC，モンスターの全てが個人のイニシアチブラウンドを持っている。ゲームメイン画面左下のポーズボタンやスペースキーを押すことにより、いつでもゲームは一時停止して指示を出せ、同じ操作でゲームを再開できる。

エルミンスター「ちょっとした計画や準備が、勝負の明暗を分けることもあるのじゃ」

個人のイニシアチブラウンド、攻撃速度、詠唱時間

バルダーズ・ゲート2では、リアルタイム制の戦闘や移動を再現するために、それぞれのキャラクターやモンスターには独立した個人のイニシアチブラウンドというものが存在し、その長さは6秒である。個人のイニシアチブラウンド内では、武器の攻撃速度や呪文の詠唱時間まで含めたAD&Dのルールが全て使われている。武器で1ラウンドに2回以上攻撃できる高レベルのキャラクターにとっては、武器の攻撃速度は6秒というラウンドの中でいつ攻撃が行われるかを厳密に決定している。

スピードファクター（攻撃速度）は、1から10までの数字で表されている。（キャラクターにとって、それぞれ、ラウンドの10分の1から10分の10までの間のどこで、武器で1ラウンドに1回の攻撃ができるかを示している）

プリーストやメイジにとっての**詠唱時間**は、武器の攻撃速度と似たものである。詠唱時間は1から10までの数字で表され、キャラクター自身がどれだけ速く呪文を唱え終わることができるかを示している。（攻撃速度と同じように数字が低ければ低いほど詠唱が速くなる）

イニシアチブは、能力、状況、機会という要因が重なって決定する。バルダーズ・ゲート2において、イニシアチブはキャラクターがどれだけ先制して攻撃や呪文の詠唱ができるかをランダムに決定するために使っている。これにより、武器の攻撃速度や呪文の詠唱時間が若干修正される。

アーマークラス（以下ACと略す）は、鎧の防御値を示している鎧の防御によって、キャラクターは攻撃が成功してダメージを受ける、確率を減少させることができる。鎧によってダメージが減少することはなく、鎧はただダメージを受ける可能性を減らしているだけである。フルプレートメイルを着込んだファイターは動きは鈍いだろうが、鎧を貫通してダメージを与えるのはたやすいことではない。ACは鎧を着ていない状態の、一番悪い10を起点として0以下にも下がることがある。数字が小さいほど良い（－10以下のACともなると、とても強力な魔法の鎧である）。盾と兜によってもACを下げることができる。能力や状態もキャラクターのACに影響する。たとえば、高いデクスタリティによるACへのボーナスがある。

THACOとは、“To Hit Armor Class 0”（AC0への命中に必要なロール）の頭文字をとったものである。この値は、キャラクターやNPCやモンスターがAC0に対して攻撃を命中させるために必要な値である。THACOはキャラクターのレベルやクラスによって決定する。THACOの値から全てのACに対して攻撃を命中させるための値が計算できる。

戦闘システムの中心ともなるものが**攻撃ロール**であり、これはダイスによって攻撃が命中したか失敗したかを決めるものである。攻撃を成功させるためには必要な値を命中値と言い、これはキャラクターのTHACOと目標のACによって決定する。攻撃ロールは、剣、弓、投石や他の武器、素手での殴り合いなどの肉弾戦にも使われる。バルダーズ・ゲート2では命中したかどうかということは、実際の動きとして見えてくる。攻撃が成功したら命中し、失敗したら空振りするのである。

攻撃ロール

攻撃した時、攻撃側のTHACOの値から攻撃される側のACの値を引く。この値が攻撃側が攻撃を当てるために「ロール」しなければならない値である。この「ダイスのロール」には、1から20までの値が出る20面ダイスを用いる。もし攻撃側が先程の値よりも高い値を出すことができれば、攻撃は成功してダメージを与えられることになる。出なかった場合は、攻撃は失敗したことになり相手の鎧を貫通できなかったことになる。

例えば、3レベルのファイターのTHACOは18である。彼がAC5のボブゴブリンに攻撃した。かれのTHACOからボブゴブリンのＡＣを引くと13という命中値が出る。よって、13以上を出すことができれば、彼の攻撃は命中してダメージを与えることができる。

クリティカルヒットとクリティカルミス

キャラクターが20の目を振ったならば（様々な修正を加える前の値が20ならば）クリティカルヒットが発生し、その攻撃によるダメージが2倍になる。1の目を振るとキャラクターはクリティカルミスをしたことになり、次に行動を起こすために時間がしばらくかかる。ACの値に関わらず、クリティカルヒットの攻撃は必ず命中し、クリティカルミスの攻撃は必ず失敗する。

戦闘を有利に進めるためには

戦闘中は様々な要素のよってキャラクターが攻撃を命中させるために必要な値が修正される。この変化は命中値や攻撃ロールに反映される。

ストレングスによる修正：キャラクターのストレングスの値によっては命中値やダメージの値のダイスロールを修正する。この修正は、近接戦闘や、手投げの武器（ダガーやアックス）で攻撃する時には常に適用される。

魔法のアイテム：魔法の武器によっても戦闘修正される。攻撃ロールやACへのボーナスはプラスの数字で識別できる。例えば、ソード＋1というものはキャラクターの命中値を1上げ、攻撃が成功した時のダメージを1増やす。チェインメイル＋1は、魔法のものでない普通のチェインメイルよりACが1良くなっているのである。（つまり、キャラクターのACから1を引いて、ACが5から4に変わるということである）呪われたアイテムには負の修正（ペナルティ）があり、命中値を下げたりACを増やしたりする。1回のダイスロールに適用される修正の個数に制限はない。また、1回のダイスロールに適用されるプラスマイナスされた全体の修正値にも制限はない。

遠距離武器のデクスタリティ修正

デクスタリティの値によっては遠距離武器で攻撃する時、命中値やダメージの値のダイスロールに修正が与えられる。ストレングス修正と同じように、高いデクスタリティは命中値を上げ低いデクスタリティは命中値を下げる。デクスタリティは命中値にのみ関係していて、遠距離武器によるダメージには影響しない。

戦闘時の遠距離武器

弓、クロスボウ、そしてその他の遠距離武器にはそれぞれの射率がある。射率とは1ラウンドの間にその武器で攻撃できる回数である。矢は1ラウンドに2回、つがえて撃つことができる。ヘビークロスボウのように準備に時間がかかり、1ラウンドに1回しか撃つことができない武器もある。ダーツは1ラウンドに3本投げることができる。射率に関わらず複数の遠距離武器はイニシアチブを決めるための他の複数攻撃と同じように扱う。

ヴォロ「飛び道具は弾もちゃんと準備しとけよ。安全な距離から攻撃を仕掛けるってことは恥でもなんでもないぜ。敵の魔法使いの呪文詠唱を邪魔するのにも便利だしな」

呪文の詠唱

メイジとプリーストは呪文の詠唱に関しては同じルールを使う。呪文を詠唱するためにはキャラクターはまず呪文を記憶しなければならない。呪文を記憶していないと呪文を詠唱することはできない。術者は話すことができなければならず（サイレンス系の呪文の影響下にあったり、猿轡をはめられていたりしてはいけない）、両手を自由に動かすことができなければならない。（麻痺などしていてはいけない）もし呪文の目標が個人や物や場所であった場合、術者はその対象が見えていなければならない。例えば、ファイアーボールを暗闇の先150フィートに撃ち込むことができない。術者は爆発地点やその間の距離が見えなければならないからだ。

詠唱が始るとキャラクターはじっと立っていなければいならない。もし、呪文を選び終わった後で、呪文を使わせたくなくなった時は、右クリックで呪文を止めることができ、このとき呪文は記憶から失われない。

呪文詠唱の失敗

もし術者が呪文を唱え終わる前に武器による攻撃を受けたりセービングスローに失敗したりすると術者の集中が途切れる。この場合、その呪文は無駄になってしまう。呪文を使う者は少なくとも呪文を詠唱したいのならば、戦闘の前線に立たないようにすることをお勧めする。

セービングスロー

セービングスロー（以下、STと略す）は、キャラクターの全身や精神に影響を及ぼす毒や魔法や攻撃といったものからの抵抗力を示している。STの成功率はキャラクターのレベルが上昇するにつれて向上する。STに成功すると呪文や攻撃によるダメージを減少できたり、効果を完全に無くすことができる。呪文の中には例えばプロテクション系の呪文のように特定の種類の攻撃のSTを向上させるものがある。

麻痺、毒、死へのセービングスロー：
これはキャラクターが麻痺を伴なう攻撃、毒、キャラクターが完全に死んでしまうような攻撃や呪文を受けた時に行うものである。

ロッド、スタッフ、ワンドへのセービングスロー：
名前が示すとおり、これはキャラクターが魔法のロッドやスタッフやワンドの影響を受けた時に行うものである。しかし、これらより優先順位が高いものが使われた場合は、そちらの方を優先しなくてはならない。

石化、変身へのセービングスロー：
これはキャラクターが、石化したり、モンスターの特殊能力や呪文、ロッド、スタッフ、ワンド以外の魔法のアイテムによって変身した場合に行うものである。しかし、これらより優先順位が高いものが使われた場合は、そちらの方を優先しなくてはならない。

ブレス攻撃へのセービングスロー：
これはキャラクターが、ブレス攻撃、特にドラゴンの強力な攻撃を受けた時に行うものである。しかし、これらより優先順位が高いものが使われた場合は、そちらの方を優先しなくてはならない。

呪文へのセービングスロー：
これはキャラクターが他のＳＴが指定されていない呪文や魔法のアイテムの影響を受けた時に行うものである。他のＳＴでは区分できそうにない攻撃に対しても用いられる。

セービングスローへの修正

ST（セービングスロー）の値は、魔法のアイテム、特殊なルール、特別な状況において修正される。この修正により、STの成功率は変化する。

魔法のクロークやプロテクションリングといった魔法のアイテムによって、キャラクターのSTの値にボーナスが与えられる。

魔法の鎧は、魔法による攻撃に関わらず、何か物理的なものに対して抵抗する時にSTの値にボーナスが与えられる。

呪文や魔法のアイテムの中には、キャラクターのST値を良くも悪くもするものがある。STの値にペナルティを与える呪文もあり、これによって低レベルの呪文でさえも凶悪なものになり得る。（詳しくは、呪文の説明を参照）。

士気（モラル）

生物にはそれぞれ、戦闘中に戦うか逃げるかに影響する基本モラルレベルというものがある。モラルに影響されないキャラクターは君たちが初めに作ったキャラクタだけである。パーティに加わっているほかのキャラクターには、モラルを示す会話とセリフがある。モラルが崩壊した生物は、そのときに何か違った反応をするようになっている。モラルが崩壊するレベルは様々であり、現在のモラルレベルに対応した攻撃を仕掛けてくるときもあるだろう（例えば、モラルが高いときには接近攻撃、モラルが低いときには遠距離攻撃を仕掛ける）。それぞれの生物はには、どれくらいの時間でモラルが元の値に戻るかを示す回復時間が設定されている。モラルチェックに失敗したキャラクターは足下のサークルの色が緑色から黄色に変化する。

モラルは、パーティーリーダーのカリスマが高い場合や、現在いる場所をその生物が好むかどうか（例えばコボルトやドロウにとっては、屋外ではなく暗い地下の方が居心地が良い）や、リムーブフィアーなどの呪文を受けたとき、戦い易い敵が相手の場合などに良い影響を受ける。逆に、強力な呪文で攻撃されたときやパーティーの誰かが死んだり意識不明になったのを見たとき、ヒットポイントを大量に失ったとき、強敵に出会ったときなどで、モラルは下がる。

戦闘の影響と回復

ダメージ、傷、死亡といったものは、相手の攻撃がキャラクターに当たった時に起こるものである。ダメージは、毒、火、落下、酸、などや実際の世界で間接的に危険なものに挑戦してみようとしたときにうけるものである。大半の攻撃からくるダメージはヒットポイント（以下、ＨＰと略す）によって計られる。キャラクターにはそれぞれ、ＨＰの現在値と最大値がある。キャラクターが攻撃を受ける度にダメージを受ける。このときのダメージの値がキャラクターの現在のＨＰの値から差し引かれる。ＨＰが0になるとキャラクターは死亡する。もしキャラクターが大量のダメージを受けた時は復活の可能性すらなく、永久に失われてしまう。

回復とヒットポイント

キャラクターが傷ついたならば、普通は回復させてやろうと思うだろう。その傷を自然に任せて回復させるか、魔法的な手段で回復させることができる。自然に回復する速度は遅いが、どのキャラクターでも自然に回復できる。魔法的な回復は魔法使いがいるか、魔法のアイテムがあれば使うことができる。キャラクターが回復できるＨＰの量は、そのキャラクターのＨＰの最大値までである。（注：呪文の中にはＨＰの最大値を増やすものもあるが、時間制限がある）

●自然の回復

キャラクターは、休息を取るたびにＨＰが少し回復する。もし、キャラクターが宿屋の良い部屋で休息するならば、より良い部屋ほどＨＰが回復する。勿論、その分お金がかかる。荒野でキャンプをすると呪文の記憶はできるがＨＰの回復はほとんど期待できない。休息はパーティーの見える範囲内に敵がいない時のみできる。もし敵がいるのならば休息を取る前にチャームの呪文や会話によって友好的になってもらう必要がある。生物の中には休息中に攻撃を仕掛けてくるものもいる。そうなった場合は、ＨＰが回復することもなければ呪文を記憶することもできない。

●魔法的な回復

回復系の呪文やポーション、魔法のアイテムによって回復の速度は著しく上昇する。魔法的な回復の方法の特徴は、呪文の説明で述べられている。これらの方法を用いると傷は一瞬にして塞がり元気が出てくる。効果てきめんである。

魔法的な回復は、戦闘中や危険な遭遇に対して準備する時に有効である。しかし、キャラクターの敵も同じような魔法の回復手段をもっていることも忘れてはいけない。悪のプリーストが自分の手先や護衛を回復するために回復の呪文を使うこともありうるのだ。魔法よる回復でもキャラクターのＨＰが最大値を越えて回復することはない。

注：オプションで「全回復するまで休息」オプションを選択している場合、キャラクターは回復呪文を唱えながら完全に回復するまで休息する。

死からの復活

回復の呪文は死亡してしまったキャラクターには効果はない。再び命を取り戻すにはレイズデッドかリザレクションの呪文、あるいはそういった効果を持つ魔法のアイテムを使用するか、寺院で復活の魔法を施してもらう必要がある。キャラクターが息を吹き返すに為には、そのキャラクターのコンスティテューションの値に基づく、システムショックロールに成功しなければならない。ロールに成功すると、つまりシステムショックロールの値以下のパーセントをロールするとキャラクターは復活する。

麻痺

麻痺の影響を受けた者は呪文の効果が続く間、完全に動けなくなる。呼吸をしたり、見たり、考えたりすることはできるが、話したり動いたりすることはできないのである。

毒

毒を塗った武器や毒を持っている生物から攻撃を受けた時は、毒に対するＳＴをしなければならない。ＳＴに成功すると、毒の種類によっては毒の影響を無くしたり少なくしたりできる。毒は普通、数時間は危険なものなので早く治療法を見つけるべきだろう。

経験とレベルの上昇

キャラクターは旅をする毎に何かを学ぶ。自分の肉体的限界を知るかもしれないし、今まで見たこともない生物に遭遇するかもしれないし、これまで使ったことがない呪文に挑戦するかもしれないし、自然の新しい姿を発見するかもしれない。また、レベルが上がることにより、キャラクターは自分の力を強化でき、ＨＰが増え、呪文を多く使えるようになり、攻撃の命中率が良くなる。レベルを上げるためには、経験値を得なければならない。経験値はキャラクターの成長を具体的に示したものである。これは多くの抽象的な要素、例えば、自信の向上、肉体運動、洞察力、仕事の訓練といったものを示している。キャラクターが次のレベルに進むのに十分な経験値を得た時、これらの抽象的な要素は、キャラクターの能力の上昇といったものに置き換わる。どの分野が上昇するのか、どれくらいの早さでレベルが上がるのかといったものは、キャラクターのクラスによって決定される。

パーティーの経験値

経験値は、キャラクターの活動によって得られるものであり、一般的に冒険の目標に関係している。このように、冒険を終えた全てのキャラクターは、モンスターや障害を克服したことに対する経験値を得る。モンスターを倒したり、冒険が終わったことによって得られる経験値はパーティーに均等に分配される。

魔法を使う者は新しい呪文を学ぶと経験値が加算され、シーフは罠の解除に成功すると経験値が加わる。

マルチクラス、デュアルクラスのキャラクターの経験値

マルチクラスのキャラクター（人間以外）は、作成時に複数のクラスを兼ねている。そういったキャラクターは全てのクラスにおいて、経験値とレベルを得ることになり、全クラスの能力をある程度併用できる。経験値は全てのクラスで均等に割り振られ、それぞれのクラスの経験値表にしたがってレベルが上昇していく。

デュアルクラスのキャラクターは、ある段階で2つ目のクラスに転職したものである。この時点で元のクラスのレベルは上昇しなくなり、新しいクラスでレベルを上昇させていくことになる。しかし、元のクラスのレベルを超えなくては元のクラスの能力は使えない。新しいクラスのレベルが元のクラスのレベルを超えると、クラスの能力を全て自由に使えるようになる。

マルチクラス、デュアルクラスのキャラクターには1つの条件がある。もし、キャラクターが兼ねているクラスの中で、鎧を着たり武器を使ってはいけないクラスがある場合は、鎧を脱いだり武器の使用を止めないと、そのクラスの能力は使用できなくなる。（その能力のボタンは暗く表示される）

経験値の制限

『バルダーズ・ゲート2』には、2950000XPの経験値上限がある。つまり、ゲーム中にキャラクターは2950000XPまでしか経験値を獲得できないのである。以下は、各クラスの2950000 XPで到達できるレベルのリストである。

ファイター：19
パラディン：17
レンジャー：17
メイジ：17
クレリック：21
ドルイド：14
シーフ：23
バード：23
ソーサラー：17
モンク：21
バーバリアン：19

ヴォロ「これならば、本当に、本当に強くなれるなっ！」

エルミンスター「しかし、それでもかなわない敵が、
この世の中にはいるものじゃ」

キャラクターの特質

フォーゴトンレルムの住人は皆、他人と区別される個人の特徴を持っている。最も際立った違いは、種族、クラス、能力であろう。

種族

種族は、キャラクターの種を決定する。種には、人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフリング、ハーフエルフ、ハーフオークがある。種族によって、キャラクターのクラスに制限が生じる。

人間：Human

人間はフェイルーンの中で主要な種族である。また人間はフォーゴットンレルムの中で主な帝国や王国のほとんどを統治している。人間はおそらくハーフリングを除けば最も社交的で寛容な種族である。人間が持っている唯一の能力はどんなクラスにもなれ、どこまでもレベルが上昇する可能性があることである。

ドワーフ：Dwarves

ドワーフは背が低くてずんぐりしており、その大きさと外見から直ぐに見分けがつく。赤らんだ頬、黒い瞳、黒い髪をしており、むっつりして無口であることが多い。生まれつき魔法や毒に対する耐性を備えており、インフラビジョンにより暗闇を見通すことができる。コンスティテューションに1ポイントのボーナスがあるが、カリスマに1ポイントのペナルティがある。

エルフ：Elves

エルフは普通の人間よりも背が低くスリムである。外見は整っており、繊細で音楽を奏でるように話すが、基本的に高慢な種族で排他的であると見られている。生まれつきチャームとスリープの魔法に対する耐性があり、インフラビジョンにより暗闇でも見通すことができ、弓とロングソードの扱いに長けている。デクスタリティに1ポイントのボーナスがあるが、コンスティテューションに1ポイントのペナルティがある。

ノーム：Gnomes

ドワーフに近い種族であるノームはドワーフよりもひとまわり背が低い。ドワーフほど丸々としていないのが誇りであるようだ。だいたいのノームは暗い黄褐色の肌をしており、髪は白く鼻は大きい。生まれつき魔法に対する耐性があり、インフラビジョンにより暗闇でも見通せる。インテリジェンスに1ポイントのボーナスがあるが、ウィズダムに1ポイントのペナルティがある。

ハーフリング：Halflings

ハーフリングは一般的に背が低くてぽっちゃりしていて、人間の子供に良く似ている。顔は丸くて平べったく非常に血色が良い。髪は基本的にカールがかかっていて、足の先は厚い毛で覆われている。生まれつき毒と魔法に対する体制が高く、スリングを使うのに長けている。そして、限られるものの、暗闇を見通す能力がある。デクスタリティに1ポイントのボーナスがあるが、ストレングスに1ポイントのペナルティがある。

ハーフエルフ：Half-Elves
ハーフエルフは人間とエルフの混血を指す。一般的に顔立ちが良く外見に関しては両方の種族の良い点を受け継いでいる。好奇心旺盛で発想力があり野心があるという、人間から受け継いだものと、上品な感覚と自然を愛する心と芸術的センスがあるという、エルフから受け継いだものを持ち合わせている。チャームとスリープの魔法に対する耐性が若干あり、インフラビジョンにより暗闇でも見通すことができる。

ハーフオーク：Half-Orcs
ハーフオークは人間とオークの両親から生まれる。人間と同じくらいの背丈だが、筋肉質の体型のせいで人間よりも体重が少し重い。緑がかった皮膚の色、出っ張った額、突き出した顎、突き出た歯、粗い体毛によって、見れば誰にでもその血統が分かる。アムン国内では、ハーフオークは社会的に容認されている。北方と違ってアムンの人々は何世紀もオーク達とは戦争をしていないからである。ハーフオークはその怪力で知られている。

ヴォロ「ハーフオークは、優れた戦士になるぜ。ただ、話をさせるのは考えものだがな」

能力値

能力値は6つあり、キャラクターの基本的な部分の定義を表している。能力値による修正は、p.213～214ページの表を参照してください。

ストレングス：ストレングスは、キャラクターの筋肉、耐久力、スタミナの目安となる。ウォリアーにとって必要な能力値である。

デクスタリティ：デクスタリティは、キャラクターの目や手の機敏さ、敏捷性、反射神経やバランス感覚の目安となる。シーフにとって必要な能力値はこれである。

コンスティテューション：コンスティテューションは、キャラクターの健康状態、疲労、怪我、病気に対する肉体的な耐性の目安となる。

インテリジェンス：インテリジェンスは、キャラクターの記憶力、推理力、学習能力の目安となる。メイジにとって必要な能力値はこれである。

ウィズダム：ウィズダムは、キャラクターの物分りの良さ、公平さ、常識さの目安となる。プリーストにとって必要な能力値はこれである。

カリスマ：カリスマは、キャラクターの説得力、人を惹きつける力、統率力の目安となる。ドルイド、バード、パラディンにとって、この能力は重要である。

クラス

キャラクターのクラスというものは職業と似ていて、キャラクターが育つ過程で、何をして働いたりしていたかを示すものである。キャラクターのクラスは、一般的な仕事に従って次の4つに大きく分類される。ウォリアー、プリースト、ローグ、メイジである。各グループ内にはいくつかの似たようなクラスがある。また、マルチクラスキャラクターは人間が選択することは出来ない。人間はゲームが始った後にデュアルクラスを選ぶことができる。

ウォリアー

●ファイター

ファイターというものは、用心棒であり剣士であり兵士であり只の喧嘩好きでもあり己の武器と戦術の知識に生死を賭け、戦いの場ならどんな場所にでもその先陣に身を置いてモンスターや悪党に1対1で戦い挑む。生き残りたいのならばファイターは強くタフでなければならないのだ。

特殊能力：武器の高度な専門化

制限：なし

◆バーサーカー（ファイターキット）

自己の動物的な面に忠実な戦士で、戦闘中に恍惚状態に達することで、誰よりも長く激しく狂暴に戦うことができる。バーサーカーは普通、野蛮なものだが常にそうであるとは限らない。時には訓練を積んだ戦士が意識的にこの道を選択することもある。とかく戦場では、バーサーカーの非人間的なまでの凶暴さを目の当たりにすると不安になるものである。ドワーフのなかでは、このクラスは一般的で「バトルレイジャー」として知られる。

特殊能力：バーサーク

制限：遠距離武器は専門化できない

◆ウィザード・スレイヤー（ファイターキット）

このウォリアーは、あらゆる魔法使いたちを追い詰め、狩り討つ為の特殊訓練を受けている者たちである。

特殊能力：魔法に対する耐性、呪文の失敗確率を上げる

制限：武器や鎧を除いて魔法のアイテムを使えない

◆剣聖（ファイターキット）

このクラスは「剣の聖人」とも呼ばれ、剣の使い手として特別に訓練されたウォリアーである。命がけで戦闘に臨む俊敏な戦士で、躊躇することなく戦うよう訓練されている。

特殊能力：高い戦闘ボーナス、1対1戦闘の達人

制限：鎧、籠手、ブレーサーを着けることはできない。飛び道具も使えない

●レンジャー

レンジャーは狩人であり森に生きる人である。武器の扱いに長け追跡能力や森に関する知識が豊富である。森に迷った旅人や素朴な農民たちを保護して送り届けるといったこともする。レンジャーとして自然の中で生き抜いていくには、強く、賢くなくてはいけないのだ。

特殊能力：武器の専門化、仇敵、ステルス（隠密）、チャーム・アニマル

制限：人間かエルフまたはハーフエルフのみ、グッドのアライメントでなければならない

◆アーチャー（レンジャーキット）

アーチャーは正に弓の名手である。究極の射撃の名手であり、いかに困難であろうと狙ったものは外さない。アーチャーは弓の技術を磨くため、近接武器や鎧の熟練度をある程度犠牲にしている

特殊能力：飛び道具を使う時にボーナス、コールドショット

制限：金属の鎧を着ることができない、近接武器は専門化できない

◆ストーカー（レンジャーキット）

ストーカーは大自然にも都市にも順応し、秘密裡に諜報活動を行う。ストーカーはスパイであり、諜報員であり、さらには尋問者でもある。優れたステルス能力を持つため敵にまわすと厄介である。

特殊能力：シーフのようにバックスタブを使うことができる、ウィザード呪文をいくつか使える

制限：スタッデッドレザーより強力な鎧は着用できない

◆ビースト・マスター（レンジャーキット）

このレンジャーは文明化された土地を好まない放浪者であり、生まれつき動物と親しい関係にある。ビースト・マスターにとって動物は友達であり戦友でもある。動物とは（限定的ではあるが）テレパシーで意志の疎通をはかることができる。

特殊能力：野性動物に助けを求めることができる

制限：金属製の武器を使うことはできない

●パラディン

パラディンは全ての善と真実の見本を示すものであり、大胆で純粋な戦士である。ファイターと同じく、ウォリアーであることに違いはないのだが、高潔、正義、正道、信仰心、騎士道といった思想のために生きるのである。他の者たちがそういった思想を学び、実践してくれるように見本となって日々精進を重ねるのである。

特殊能力：武器の専門化、レイ・オン・ハンド、ターンアンデッド、全てのＳＴに＋2のボーナス、プロテクション・フロム・イービル、ディテクト・イービル

制限：人間のみ、ローフルグッドのアライメントを保たなければならない

◆キャバリエ（パラディンキット）

このクラスは最も一般的な騎士像を体現している。この紳士的なウォリアーは名誉と勇気、忠誠の象徴である。デーモンやドラゴンといった邪悪な「古典的」モンスターとの戦いを専門とする。

特殊能力：ドラゴンやデーモンとの戦いの際にボーナス、恐怖や毒に免疫、火や酸に20%の耐性

制限：飛び道具を使うことができない

◆インクウィジター（パラディンキット）

インクウィジターは邪悪な呪術の使い手を探し出して殺し、闇の力を打ち破ることに一生を捧げる。インクウィジターにはそのための特別な能力が神から与えられている。

特殊能力：ホールドやチャームを無効化、トゥルーサイト、ディスペルマジック

制限：レイ・オン・ハンドを使うことができない、プリーストの呪文を使うことができない、ターンアンデッドを使うことができない

◆アンデッド・ハンター（パラディンキット）

この聖なる復讐者は、アンデッドをはじめとする自然の摂理に反する生物を根絶するため、持てる能力に磨きをかけている。また、アンデッド・ハンターにはこうした生物の持つ破壊的な能力の多くを無効化できる免疫がある。

特殊能力：ホールドおよびレベルドレインを無効化。アンデッドに攻撃する際ダメージにボーナス

制限：レイ・オン・ハンドを使うことができない

●バーバリアン

バーバリアンは優れたウォリアーになり得る。通常の戦士ほど訓練を受けておらず熟練もしていないが、自ら怒りを爆発させることで、より強靭で力強い戦士となるのだ。

特殊能力：迅速な移動、バーバリアン・レイジ、高いヒットポイント

制限：フルプレート又はプレートメイルを身に着けることができない。武器の高度な専門化はできない。

ヴォロ「名前は様々だがな、基本的な能力は同じ。俺自身は暴力を好きにはなれんな」

エルミンスター「それはきっと、おぬしに出会った誰もが、
“暴力”をおぬしに向けたくなるからじゃな」

プリースト

●クレリック

クレリックは、社会の中で一般的な、あらゆる宗派のプリーストのことを指し、守護者であると共に癒し手でもある。しかし、攻撃的になれない訳ではない。悪が迫れば、クレリックは悪の本拠地を発見し破壊するのに適している。

特殊能力：ターンアンデッド、プリースト呪文

制限：切りあるいは突きができる武器を使ってはならない

◆プリースト・オブ・タロス（プリーストキット）

タロスは嵐と破壊、反乱を司る悪神である。タロスをなだめなければ国全体が破壊で覆い尽くされるだろうと、この嵐の神に仕えるクレリックは警告する。

特殊能力：ライトニングボルト、ストーム・シールド

制限：なし

◆プリースト・オブ・ヘルム（プリーストキット）

見守り、護ることを司る中立の神ヘルムの信徒たちは、武術に長け、しばしば罪なき人々を護る。

特殊能力：トゥルーサイト、シーキング・ソード

制限：なし

◆プリースト・オブ・ラサンダー（プリーストキット）

ラサンダーは再生、創造、若さを司る善なる神であり、各地で祀られている。ラサンダーの信徒はレルム全土で評判が高く、またラサンダーを祀る立派な寺院も数多くある。

特殊能力：ホールドアンデッド、ブーン・オブ・ラサンダー

制限：なし

●ドルイド

ドルイドは、自然のサイクルに仕えている。自然の中で生きる。自然を護り、バランスを保つためにその特殊能力を使うのだ。

特殊能力：シェイプチェンジ、プリースト呪文（使用可能な呪文はプリーストと多少異なる）

制限：人間かハーフエルフのみ、レザーアーマーとバックラー、クラブ、ダーツ、スピア、ダガー、スリング、スタッフしか使えない。

◆トーテミック・ドルイド（ドルイドキット）

このドルイドはある動物と密接なつながりを持っていて、その動物が自分の魂を象徴していると考えている。これによりトーテミック・ドルイドは動物界との特別な関係を築き、動物の霊を呼び出して助けを求めることができる。

特殊能力：動物の精霊を呼び出す

制限：シェイプシフトができない

◆シェイプシフター（ドルイドキット）

このドルイドがシェイプシフターと呼ばれるのは様々な姿に変身できるからではなく、あるひとつの姿に変身することに専念するからである。このドルイドは自ら獣人病に身を曝し、熱心な研究と訓練の結果、変身をコントロールできるようになったのである。シェイプシフターはライカンスロープ（獣人）の中でも最も有名な、ワーウルフに変身する。

特殊能力：ワーウルフに変身できる

制限：鎧を着ることができない、他の生物に変身することはできない

◆アベンジャー（ドルイドキット）

アベンジャーはドルイド教団内の特別な一派に属しており、自然を汚す者との戦いに身を捧げている。アベンジャーには普通のドルイドが持っていない能力がある。こうした能力は、極度に肉体を酷使する儀式により身につけたものである。

特殊能力：ソードスパイダーやベビーワイヴァーン、ファイアーサラマンダーの姿に変身できる。いくつかのウィザード呪文を唱えることができる。

制限：ストレングスとコンスティテューションに－2の修正

●モンク

モンクは、活動と瞑想を通して完全性を追求する戦士である。戦士として万能であり、特に武器も鎧も使わない戦闘に長けている。呪文を唱えることは出来ないが、魔法のような特殊な力を持っている。彼らは「気」と呼ばれる希薄なエネルギーを取り込み、驚異的な技を繰り出す。最もよく知られている技は、素手の一撃で敵を気絶させる力である。

特殊能力：拳による攻撃、魔法への耐性、迅速な移動、レイ・オン・ハンド、シーフ技能（ステルスと罠発見）

制限：鎧を着ることができない、シーフが使える武器（両手武器を除く）しか使えない

ローグ

●シーフ

シーフは目標を達するために良くも悪くも盗みに長けている。狡猾さ、敏捷性、隠密性といったものがその証となる。その能力を、何も知らない旅人に向けるか、金持ちの商人や暴君に向けるか、モンスターに向けるかは、シーフ次第なのである。バルダーズ・ゲート2では7つのシーフ技能がある。新しく作成されたはシーフのキャラクターは、30ポイントを自分の能力に割り振ることができる。シーフの能力が種族や機敏さによってどのように変わるかについては、P.220-221の表を参照して頂きたい。

特殊能力：鍵解除、罠発見、罠解除、幻影の発見、罠を仕掛ける、スリ、ステルス（隠密）、

制限：ローフルグッドであってはならない、レザーアーマーとスタデッドレザー、バックラー、クラブ、ダガー、ダーツ、クロスボウ、ショートボウ、スリング、ロングソード、ショートソード、クォータースタッフしか使えない

◆アサシン（シーフキット）

慎重に手際よく殺害を行うように訓練された殺し屋である。正体を隠し、不意打ちによって任務を達成する。

特殊能力：毒を使用、戦闘ボーナス

制限：シーフ技能にペナルティ

◆バウンティ・ハンター（シーフキット）

バウンティ・ハンターは獲物を追跡し、生け捕りにする能力に長けた、賞金首を狩るハンターである。彼らにとっては依頼者が国家機関であろうが、地下組織のボスであろうが関係ない。任務に対し特別に訓練されたバウンティ・ハンターは敵にまわすと恐ろしい存在になる。罠を仕掛ける能力は平均的なシーフに比べてかなり優れている。

特殊能力：罠を仕掛ける能力にボーナス

制限：シーフ技能にペナルティ

◆スワッシュバックラー（シーフキット）

このローグは、軽業師であり、剣士でもあり、また賢者でもある。まさに魅力的で優雅な人物である。

特殊能力：戦闘時にボーナス

制限：バックスタブが使えない

●バード

バードもローグの一種だが、シーフとは大きく違う点がある。人々を喜ばせ、魅了するのが最大の能力なのだ。その能力と機転によって世界を渡り歩くのである。天賦の才を持った音楽家であり、噂や物語、伝承を知っている。歩く語り部なのである。旅の途中にであった様々なことから少しずつ学ぶが、何か一つに熟達することはない。多くのバードはならず者だが、その物語と歌は、どこでも歓迎されるものなのだ。

特殊能力：スリ、バードの歌、呪文使用能力、高い伝承知識

制限：人間およびハーフエルフのみ、ニュートラルのアライメントが入っていなければならない、盾・チェインメイルより重い鎧を使うことはできない

◆ブレード（バードキット）

ブレードは熟練した戦士であると同時に冒険家でもあり、加えてバードとしての能力を持つことで、なおさら相手に威圧感を与える。戦闘方法は華やかだが、痛烈である。

特殊能力：オフェンシブ・スピン、ディフェンシブ・スピン

制限：伝承知識の能力が通常の半分しかない、ピックポケットの確率が半分しかない、レベルアップしてもバードの歌の能力が上がらない

◆ジェスター（バードキット）

このバードは敵をからかったり、大騒ぎすることに長けている。戦闘中、狂ったようにはしゃぎまわって敵の気を散らし、混乱させるのに力を用いる。ジェスターのことをただのバカだと考えてはならない。実際、かなり危険な存在となりうるのである。

特殊能力：敵を混乱させる歌を使う

制限：なし

◆スカルド（バードキット）

この北欧のバードは並外れた強さと高い技術、それに美徳を兼ね備えた戦士でもある。スカルドが歌い上げるのは、仲間を奮い立たせる武勇伝である。彼らはこの使命に命を捧げている。

特殊能力：命中に＋1ボーナス、仲間に戦闘時ボーナスを与える歌を使う。

制限：スリ能力が劣る

ウィザード

●メイジ

メイジとは、魔法のエネルギーの使い手であり、それを具現化して呪文として投射するのである。そのために未知の言語、不可解な事象について勉強し、人生のほとんどを魔法の研究に捧げなければならない。生き残るためには、その知識と機転を武器にしなければならなく、ファイターや傭兵の従者抜きに冒険に出ることは滅多にない。魔法にはいくつもの種類（あるいはスクールという）があるため、メイジの種類も多様である。一般的なメイジはあらゆる種類の魔法について勉強していて、幅広く呪文を学ぶ。幅広く呪文を覚えているため、冒険中のあらゆる要求に対処できるであろう。

特殊能力：ウィザード呪文

制限：鎧着用不可、武器はダガー、スタッフ、ダーツ、スリングのみ使える

◆スペシャリストメイジ

あるスクールに特化したメイジは、それぞれの使うことのできる呪文レベルにつき、1つずつ追加で呪文を記憶することができる。しかし、自分が特化したスクールとは（相反関係にある）逆のスクールの呪文は覚えることができなくなる。また、このクラスはマルチクラスとして使うことはできない（例外として、ノームのファイター／イリュージョニストのマルチクラスは認められている）。人間のスペシャリストメイジは、デュアルクラスとして使うことができる。

それぞれの逆のスクールについては217ページを参照

- アブジュラー：Abjurer　防御の魔法に特化したメイジである。
- コンジュラー：Conjurer　ものを造り出したり、自分を助ける生き物を召喚する魔法に特化したメイジである。
- ディヴィナー：Diviner　探知と神に関わる魔法に特化したメイジである。
- エンチャンター：Enchanter　知覚のある生き物の精神を操る魔法に特化したメイジである。
- イリュージョニスト：Illusionist　混乱や勘違いを引き起こす幻影を作る魔法の特化したメイジである。
- インヴォーカー：Invoker　エネルギー操作の魔法に特化したメイジである。
- ネクロマンサー：Necromancer　死を扱った魔法に特化したメイジである。
- トランスミューター：Transmuter　物理的なものを変化させる魔法に特化したメイジである。

●ソーサラー

ソーサラーは、呪文を唱える能力を生まれつき持っている魔法の専門家である。何か強力な生き物の血が彼らの血管を流れているのだと考えられている。ひょっとすると、彼らは神々自身の末裔なのかもしれないし、人間の姿で歩き回るドラゴンでさえあるかもしれない。いずれにせよ、ソーサラーの魔法は、論理的というよりも直観的な物である。彼らの知る呪文はメイジよりも少なく、習得もゆっくりだが、メイジよりも頻繁に呪文を唱えられるし、事前に呪文を選んだり準備したりする必要も無い。ソーサラーは、メイジのように魔法に熟練することは出来ない。これらの違いを別にすれば、ソーサラーはメイジに非常によく似ている。

特殊能力：ウィザード呪文、呪文を記憶しておく必要がない

制限：鎧着用不可、武器はダガー、スタッフ、ダート、スリングのみ使える、書物から新しい呪文を学ぶことはできない

ヴォロ「俺の意見だがな、メイジってのは最も高貴な職業だぜ。
レルムでは、魔法の使い手は尊敬されてるんだ」

エルミンスター「世の中には得てして、例外が存在するものじゃ。
無理にヴォロを尊敬する必要など微塵もないの」

マルチクラスキャラクター

ファイター／シーフ：Fighter/Thief
このキャラクターはファイターとシーフの能力を持っている。しかし、スタッデッドレザーアーマー以上のものを着ているとシーフの能力は発揮できない。

ファイター／クレリック：Fighter/Cleric
このキャラクターはファイターとクレリックの能力をもっている。ただし、武器はクレリックが使用できるものに限定されている。

ファイター／ドルイド：Fighter/Druid
このキャラクターはファイターとドルイドの能力を使える。しかし使える武器はドルイドが使用できる物に限定されている。

ファイター／メイジ：Fighter/Mage
このキャラクターはファイターとメイジの能力を使える。しかしアーマー装着時には呪文を唱えることはできない。ノームはこのマルチクラスを選ぶことができるが、必ずファイター／イリュージョニストになる。ノームだけがマルチクラスの中にスペシャリストメイジクラスを混ぜ合わせることのできる種族である。

ファイター／メイジ／クレリック：Fighter/Mage/Cleric
このキャラクターはファイター、メイジ、クレリックの能力を使える。しかしアーマー装着時には呪文を唱える事ができず、使える武器はクレリックが使用できる物に限定されている。

ファイター／メイジ／シーフ：Fighter/Mage/Thief
このキャラクターはファイター、メイジ、シーフの能力を使える。しかしスタッデッドレザー以上の鎧を装着している時はシーフ能力が使えず、そしてアーマー装着時には呪文を唱えることができない。

メイジ／クレリック：Mage/Cleric
このキャラクターはメイジとクレリックの能力を使える。しかしアーマー装着時にはメイジの呪文を唱えることができない。

メイジ／シーフ：Mage/Thief
このキャラクターはメイジとシーフの能力を使える。しかしアーマー装着時には呪文を唱えることはできない。

クレリック／レンジャー：Cleric/Ranger
このキャラクターはクレリックとレンジャーの能力を使える。しかし使える武器はクレリックが使用できる物に限定されている。

シーフ／クレリック：Thief/Cleric
このキャラクターはシーフとクレリックの能力を使える。しかし使える武器はクレリックが使用できる物に限定されている。

アライメント（性格）：Alignments

アライメントとは、キャラクターの社会や世界の権力に対する基本的な態度を反映したものである。アライメントは全部で9つあり、詳細は以下に示してある。

ローフルグッド：Lawful Good
このアライメントを持つキャラクターは、道徳心のある政府に統治された秩序ある強い社会が、大多数の人々の生活をより良くしていくものであると信じている。人々が法を重んじてお互い助け合う時、社会全体が繁栄する。それ故に、このアライメントのキャラクターは、できるだけ多くの人が得をして、損害をできるだけ小さくするように努力する。また、このアライメントのキャラクターは約束を破らない。勤労な農民、心優しく賢い王、厳しいが公正な裁判官などがローフルグッドの人物の例である。

ニュートラルグッド：Neutral Good
このアライメントを持つキャラクターは力の均衡が重要だと考える。しかし、それは秩序と混沌（カオス）の均衡であって、善の追求を妨げるものではない。世界は広大で様々な生物がおのおのの目標のために努力しているため、善を追求することがバランスを壊すことはなく、むしろ、バランスを維持していると考えている。組織だった社会を支えることにより善が成されるのであれば、それがやるべきことである。社会構造をひっくり返すことによってのみ善である事が成されるのであれば、それを行うであろう。社会の構造事態は、何の意味ももたないのである。己の目に邪悪に映るものを滅ぼすため、王命に背いて出撃する男爵などというのがニュートラルグッドの人物の例である。

カオティックグッド：Chaotic Good
このアライメントを持つキャラクターは、親切心や、情といったもので筋が通っている、強い個人主義者である。善や、正義といった美徳をすべて信じているものの、法や規則といったものはほとんど気にしないのである。「人をこづきまわして、するべきかを言い立てる」人々にとって彼らは役には立たない。彼らの行動は自分自身の道徳心によって導かれているので、善いことではあっても社会から十分な承認を得ない場合もある。人々の入植が始まると、さらなる地へと旅を続ける、勇敢な辺境開拓者がカオティックグッドの人物の例である。

ローフルニュートラル：Lawful Neutral
このアライメントを持つキャラクターは、秩序、組織といったものが至上であると考える。暴君が治めていようが、情の深い民主主義の政治が治めていようが、とにかく強く、十分に秩序ある政治というものを信じている。法というものを作り、それに従うべきであると考えている。裏切り者に容赦ない尋問官や、命令に疑問を挟まない兵士がローフルニュートラルの例である。

（トゥルー）ニュートラル：(True) Neutral
このアライメントを持つキャラクターは、究極的な力の均衡を信じていて、善あるいは悪と見られる行動を拒絶する。このアライメントのキャラクターは、力が秩序か混沌、善か悪の、どちらか一方に偏ることを極力回避しようとする。そういった全ての勢力がバランスよく争い続けることを監視するのが義務なのである。時には、どちらかの陣営と奇妙な同盟を組む事もある。場合によっては劣勢の陣営と同盟して戦うが、酷いときには敗者から勝者に変わったという理由で今までの味方を攻撃することもある。このアライメントのドルイドは、男爵領に攻めてくる悪のノール集団を退治するだろうが、ノールが全滅しそうになるとノール側に味方するであろう。トゥルーニュートラルのアライメントを持つ人物は極めて少ない。

カオティックニュートラル：Chaotic Neutral
このアライメントを持つキャラクターは、自分の行動も含めて、あらゆるものに秩序はないと考えている。行動の原理がこうなので、その時その時の気まぐれに従って行動してしまう。何かを決定する時に、善や悪といったことは関係してこない。非常に扱いにくいのである。このアライメントのキャラクターは、とても陽気であり、特にはっきりとしない目的などは、サイコロを一つ振って決めるようなギャンブルをしてしまう。実に頼りなく、はっきりしている事は「頼りない事」ぐらいである。変人や気狂いが、カオティックニュートラル的な行動を示す。

ローフルイービル：Lawful Evil
このアライメントを持つキャラクターは、構造や組織といったものは、統治するに値するものの地位を上げるためにあると考えている。主人と従者という、はっきりとした階級付けを好む。その者が得をするような法の下で誰かが傷ついたり困ったりしていても気にはしない。法律を守るのは単に罰を恐れての事である。自分に不利なものでも約束は守るため、話すときは言質を取られないよう気をつけている。ただし法律の枠内で約束を破れると発見した場合はこの限りではない。暴君やよこしまな商人などがローフルイービルの人物の例である。

ニュートラルイービル：Neutral Evil

このアライメントを持つキャラクターは、第一に自分の利益を考える。唯一の関心事は出世することである。手早く簡単に儲けられる方法があるならば、合法だろうが、いかがわしかろうが、明らかに違法だろうが、それを利用する。カオティックイービルのように、「おまえのものは俺のもの」の様な態度はとらないが、自分の儲けのために友人や仲間を裏切ることに負い目は感じない。基本的に力や金があるものに従うため、極めて買収されやすい。無節操な傭兵、シーフ、裏切り者の密告者は、一般的なニュートラルイービルの人物の例である。

カオティックイービル：Chaotic Evil

このアライメントを持つキャラクターは、自分の利益や喜びと言った欲望に沿って行動する。強いものが自分のやりたい事をやる権利があり、弱いものは利用されるだけである。このアライメントのキャラクターが一緒になって行動するのは、協力しようと思って行動しているのではなく、強力な敵と対峙するときである。このようなパーティーが成立するのは、自分の手下達を一喝して従えさせられるぐらいの強いリーダーがいた場合だけである。リーダーというものが純粋な力によるものであるため、あらゆる手段を用いてリーダーの座を奪いたい者にリーダーが弱みを見せると、簡単にリーダーが置き換わってしまう。血に飢えた海賊や、知性が低いモンスターがカオティックイービルの性格の良い例である。

スキル／武器熟練度：Weapon Proficiencies

武器熟練度は、特定の武器に関するキャラクターの知識と鍛錬を示している。キャラクターが作られた時に、冒険が始る前に、埋めなければならないスロットが2、3ある。そのクラスで使える武器にしか武器技能のスロットを割り振ることはできない。高いレベルになると追加の武器技能のポイントを得て、割り振ることができる。技能ポイントを得る率は、クラスによって違ってくる。ウォリアーは戦うための技に集中しているため、数多くの武器の使い方を学ぶ。よって、武器技能ポイントを早く多く得る。メイジは時間のほとんどを魔法の研究に使うため、武器の練習をする時間はほとんど無い。よって、武器技能ポイントが入るのはとても遅い。ある特定の武器技能を持つ者は、その武器を扱うことに慣れている。従って、キャラクターに1ポイントの技能を割り振ったら、その武器で攻撃する時は不慣れによるペナルティを受けることは無くなる。もし、技能を得ていない武器で攻撃する場合は、命中値とダメージに1ポイントのペナルティを受ける。

●熟練度

熟練度とは、キャラクターの武器の取り扱い能力を示す。キャラクターがその武器に習熟していない場合、その武器を使うとペナルティが課される。ウォリアーキャラクターは、ボーナスが与えられるような武器に特化することができる。また、キャラクターはいくつかの戦闘スタイルに特化することができる。次の4種類の戦闘スタイルがある。両手用武器の使用、2つの武器の同時使用、1つの武器の使用、武器と盾。

注：同時に2つの武器を使って戦うには、2番目の武器をシールドスロットに置くだけでよい。キャラクターが習熟として2つの武器の同時使用スタイルを持っていない場合、シールドスロットに置いた武器の攻撃でペナルティが課される。

スキル／特殊能力：Special Abilities

バーサーク：Berserking

この能力は、バーサーカとバーバリアンが使うことができる。この能力は特殊能力スロットから選択できる。使用するとキャラクターは大きな戦闘ボーナスを得て、精神に影響を与える呪文に対して抵抗力を得る。

コールドショット：Called Shot

この能力は、アーチャーが使うことが出来る。この能力は特殊能力スロットから選択できる。使用したキャラクターの次に放たれる矢は、通常のダメージ以外の効果も攻撃対象に対して発揮される。その矢にどのような効果があるかは、そのアーチャーのレベルによって決まる。

●ディフェンシブ・スピン：Defensive Spin

これは、ブレードが使うことのできる能力である。この能力は特殊能力スロットから選択できる。この能力を使うとブレードは、その場に根を生やし自分の武器を使って己に向けられた全ての攻撃をかわす。それゆえ、アーマークラスは最大になる。しかし、この状態では攻撃はできない。

●シークレットドアの発見：Detecting Secret Doors

キャラクターには、いつでもシークレットドアを発見する能力がある。その可能性はクラスによって違ってくる。

メイジ：5%、ファイター：10%、クレリック：10%、シーフ：15%　また種族によっては、次のボーナスを獲得する。

エルフ：20%、ドワーフ：10%、ハーフリング：5%　シーフが罠発見の能力を使っている場合、100%確実にシークレットドアを発見できる。

幻影の発見：Detecting Illusions

シーフは、イリュージョン探知の専門家になりうる。シーフは罠発見を使用している状態では、幻影かどうかも調べている（イリュージョンの技能を持っていれば）。幻影を発見すると、シーフは直ちにパーティの他の仲間に知らせ、幻影は消失する。

●罠発見：Find Traps

シーフは、罠発見を使用している間、罠を探し続ける。罠がシーフによって発見できるかどうかは偶然によるものなので、ゆっくり移動すれば発見しやすくなる。シーフが他の行動を選択すると解除され、再度選択するまで罠を発見することはできない。

ヴォロ「罠に引っかかるなんて間抜けなことにならないように、常に注意しろよ！」

●ヒットダイス：Hit Dice

キャラクターのレベルが上がると、それぞれのクラスのヒットダイスに基づいてHPが上昇する。それぞれのクラスには戦闘中にダメージを避ける能力を反映した異なるヒットダイスを持っている。例えば、ファイターのヒットダイスはd10である。これは、レベルが上がったときに1から10の間のポイントを獲得することを示している。一方、ウィザードは、戦うのが下手であるため、レベルが上がるときに1から4までのHPしか獲得できない。

●アイテムの鑑定：Identify Items

アイテムを右クリックすると、キャラクターの伝承技能とそのアイテムの伝承価値が比較される。伝承技能が十分高ければ、そのアイテムが何であるかが分かる。もし、どのキャラクターでもアイテムを鑑定できない場合、あなたはアイデンティファイの呪文を唱えるか、アイテムを店または寺院に持って行き、有料で鑑定してもらわなければならない。

●インフラヴィジョン：Infravision

インフラヴィジョンを使うことによって生物から放出される熱を探知し、暗闇でもはっきりと見ることができる。温血動物は、夜間や暗闇の中では赤い形で現れる。アンデッドや冷血動物にはこの呪文や能力が無効である。エルフ、ハーフエルフ、ノーム、ドワーフは夜や暗闇ではこの能力を自動的に使う。メイジは呪文として唱えることでこの能力を得る。

カイ・ショット：Kai Shot

この能力は、剣聖が使うことができる。この能力は特殊能力スロットから選択できる。使用すると、次の何回かの攻撃で最大攻撃を繰り出すことができる（2d4の武器の場合、8）。

●レイ・オン・ハンド：Lay On Hands

パラディンは、手を置くことによって誰かを治療することができる。この能力によってパラディンは、自分のレベルあたり2ポイントのHPを癒すことができる。この能力は、一回休憩する毎に一回だけ利用できる。

●伝承知識：Lore

それぞれのキャラクターには、伝承知識の値がある。アイテムには全て伝承価値が設定されている。キャラクターの伝承知識の値がアイテムの伝承価値以上ならば、アイテムを鑑定できる。キャラクターはレベルが上がると、経験によりアイテムを鑑定できるようになる。上昇する値は以下の通りである。

バード：1レベル毎に10ポイントの伝承知識
シーフ：1レベル毎に3ポイントの伝承知識
メイジ：1レベル毎に3ポイントの伝承知識
その他：1レベル毎に1ポイントの伝承知識

キャラクターはインテリジェンスとウィズダムの値によって、伝承知識に修正を受けることになる。この修正はレベルごとに加算されることはないが、それぞれの修正は加算される。これはキャラクターを作った時のボーナスとなる。本書の背の表を参照せよ。（例えば、ウィズダムが18（＋10のボーナス）でインテリジェンスが15（＋5のボーナス）のキャラクターは、伝承知識が＋13されている）

●マジックレジスタンス：Magic Registance

マジックレジスタンスは呪文や呪文のような効果を打ち消し、無効化する能力である。もし、マジックレジスタンスによって呪文を回避できない場合でも、呪文に対してＳＴを実行し、成功させることでその効果を回避することができる。

オフェンシブ・スピン：Offensive Spin

これはブレードが使うことのできる能力である。この能力は特殊能力スロットから選択できる。この能力を使用するとブレードは、激しく舞い、多くの攻撃を繰り出すようになる。

ポイズンウェポン：Poison Weapon

この能力はアサシンが使うことができる。この能力は特殊能力スロットから選択できる。この能力は自分の武器に毒を塗り、目標を攻撃、毒殺するものである。レベルが上がると毒の致死率が上がる。

プロテクション・フロム・イービル：Protection from Evil

パラディンは生まれつき、悪の力からの防御能力を持っている。特殊能力スロットからこの能力を選択、使用することができる。効果は1レベルのウィザード呪文、プロテクション・フロム・イービルと同じである。

●仇敵：Racial Enemy

レンジャーは、特定の生物に重点をおいている。レンジャーがその生物に遭遇したとき、彼は自分の攻撃ロールに+4のボーナスを得る。しかし、この生物との遭遇反応には常に－4のペナルティがある。

●武器の専門化：Specialization

ファイター、パラディン、レンジャーは他のクラスと比べて、武器の技術を訓練し磨きをかけることができる。これは、1つの武器に対して多くの技能ポイント割り振ることによって行う。専門化による効果は次のとおりである。

専門化のレベル	使ったポイント	命中値のボーナス	ダメージボーナス	1ラウンドあたりの攻撃回数
達人	1	0	0	1
専門家	2	+1	+2	3/2
マスター	3	+2	+2	3/2
ハイマスター＊	4	+2	+2	3/2
グランドマスター	5	+2	+3	3/2

＊マスターレベルからハイマスターへの昇格により、特定の武器の速度要因が改善される。

●呪文詠唱：Spell Casting

魔法と呪文のシステムを参照。

ステルス（隠密）（ハイド・イン・シャドウ／ムーヴサイレントリー）とバックスタブ：Stealth(Hide in Shadows/Move Silently) and Backstab

シーフはステルス能力を使用し、ステルスモードに入ることができる。これにより一時的に周囲から見えなくなる。この状態になると次の攻撃は、シーフのレベルに応じて2倍、3倍、4倍のダメージを持つバックスタブになる。また、1回攻撃すると、再度選択するまでステルスモードは無効になる。再び隠れるためには、敵の視野から外れていなければならない。

シーフ技能（スリ、鍵開け、罠解除）：Thieving(Pick Pockets, Open Locks, Remove Traps)

シーフは、スリ（不幸な犠牲者から持ち物をランダムに奪う）、鍵開け、罠解除を行うことができる。これはシーフ技能ボタンを選択し、対象をクリックすることによって行う。

※隠密と盗みは100%を越えることもあるが、成功率は99%までしか上がりません。

ターンアンデッド：Turning Undead

プリーストとパラディンにとって、重要な命綱にもなりうる戦闘能力として、ターンアンデッドの能力がある。ドルイドはターンアンデッドは使えない。プリーストやパラディンを通して、神がその力の一部を顕し、悪やアンデッドの生物に恐怖を与え、正義の力がその存在を抹消するように打ちつけられる。しかし、この力は人間という器を通して変換されているため、いつも成功するとは限らない。この特殊能力は使うキャラクターがモードを選択し、ターンアンデッドをしている最中は他の行動は取れない。アライメントがグッドのプリーストやパラディンは、アンデッドをターンすることにより、モラルを失い逃走させたり、まれに破壊したりできる。アライメントがイービルのプリーストはコマンドアンデッドの能力でプリーストの命令どおりにアンデッドを操ることができる。

罠の設置：Setting Traps

シーフは、この能力で罠を仕掛けることができる。特殊能力スロットから自分の罠の設置を選択することができる。シーフが仕掛ける罠は、シーフのレベルが上がるとさらに強力になる。罠は、他のパーティメンバーがその上を歩いても、なくなることはない。

魔法と呪文のシステム

プレイヤーの操るキャラクターがAD&D世界の中で駆使できる最も強力な武器の一つは、魔法の呪文である。呪文を通して、プレイヤーキャラクターは、稲妻を落としたり、致命傷を治したり、火の玉を投げつけたり、太古の昔に忘れ去られた秘密を知ったりすることができる。しかし、すべてのキャラクターが魔法を使えるわけではない。メイジ全種類とソーサラー、及びプリーストとドルイドが、それぞれメイジ及びプリースト呪文を使うことができる。パラディン、レンジャー及びバードは、補助的に限定された魔法能力を持っている。魔法は全て、ウィザード呪文及びプリースト呪文の二つに分類される。

ウィザード呪文

ウィザード呪文は、簡単なものから強力なものまで様々である。使用法は確立していても、作用機序のはっきりわかっていない呪文が多いのが現状である。しかし基本的には、「これを唱えると、こんなことが起こる」程度の理解で事足りる。ウィザード呪文の詠唱は、複雑怪奇なプロセスであり、メイジは自分の呪文書に書き込んである、即ち習得している呪文しか使用できない。駆け出しのメイジは、二、三の基礎的な呪文しか身につけていないが、冒険の途中で入手したスクロールから呪文を呪文書に書き写すことで魔法のレパートリーを増やすことができる（スクロールから呪文書への書き込みは、所持品画面からスクロールを右クリックすると表示されるアイテム詳細画面より行える）。メイジが呪文書に書き込める呪文の数には、呪文レベル毎に限界があり、これはインテリジェンスによって決まる。これ以上に重要なのが、一日に呪文を使える回数である。休息をとるたびに、メイジは呪文書を媒体にして呪文の詠唱法を頭に叩き込む。こうして「記憶」した呪文は、特定の言霊や動作によって発動されるが、メイジは呪文を唱えるたびに1回分の詠唱法を忘れてしまい、使用回数を回復するには休息を必要とする。メイジが一度に記憶しておける呪文数はレベルによって決まり、この範囲内ならば同じ呪文を複数回分記憶することもできる。呪文を記憶するには休息をとる必要があり、こうして一度覚えられた呪文は、唱えてしまうか、呪文画面で手動で削除するまでは、メイジの記憶にとどまる。

プリースト呪文

プリーストの呪文の中には、ウィザード呪文と似た効果を示すものもあるが、趣きはだいぶ異なっている。プリーストは多くの場合、守り手及び導き手としての使命を帯びているため、その呪文は人助けをしたり、恩恵をもたらしたりするものが大半を占める。結果として純粋に攻撃的なものは少ないが、上手に使えば大きな効果を挙げることが可能である。プリーストはメイジと異なり呪文書に呪文を書き込む必要はなく、使用可能なレベルの魔法ならばどれでも記憶することができる。これは呪文を唱える力を信仰する神によって授けられているからである。呪文の「記憶」と詠唱はメイジと同様に行われる。

魔法のスクール（系統）

呪文はウィザード呪文とプリースト呪文に分かれるが、その中でさらに9つのスクール（系統）に細分されている。これはつまり、攻撃・防御などの、似たような性質をもつ呪文のグループのことである。

●アブジュレーション：Abjuration

防御に特化した呪文。

●オルタレーション：Alterration

呪文によって、既存の物体、生物、または状態を変化させる呪文。

●コンジュレーション／サモニング：Conjuration/Summoning

いわゆる召喚魔法。コンジュレーションは物質やアイテムを生み出し、サモニングは生物を呼び寄せたり異次元のエネルギーを利用する呪文である。

●エンチャントメント／チャーム：Enchantment/Charm

アイテムの性質や人間・生物の感情・行動に変化をもたらす呪文。エンチャントメントは通常の物体に魔法的特性を付加し、チャームは人間の感情・態度・行動を変化させる。

●ディビネーション：Divination

太古の秘密を解き明かしたり、未来を予知したり、隠された物体等の存在を知らたりする呪文。

●イリュージョン：Illusion

他者の感覚や精神を欺く呪文。

●インボケーション／エボケーション：Invocation/Evocation

魔法の力で特定の効果や物質を生み出す呪文。インボケーションは、神などの高次元の存在の力に頼るのに対し、エボケーションは術者自身が魔法をエネルギーを直接操る。

●ネクロマンシー：Necromancy

生物の生命及び死を司る呪文。回復や復活の呪文、アンデッド召喚や致死の呪文が含まれる。

注：呪文アイコンはその性質により3色に分けて表示される。攻撃系の呪文は赤、防御系の呪文は青、探知・情報収集に関連する呪文は白いアイコン表示となる。

呪文のレベル分類

ウィザード呪文・プリースト呪文はそれぞれ、数段階のレベルに分類されている。本マニュアル内の呪文リストではレベル毎にアルファベット順に並べてある。各呪文の詳細解説にはゲーム上で重要となる、以下の情報がまとめてある。

名称とスクール：呪文名称に続くカッコ内に、その呪文が属するスクール（系統）が示してある。複数のスクールに属する呪文も存在する。ウィザード呪文の場合、スペシャリスト（専門スクールを決めている）メイジが習得できる呪文はスクールによって決まり、対立スクールに属する呪文は一切使うことができない。プリースト呪文については、参考目的のみである。ウィザード・プリースト呪文とも、スクール毎に詠唱時の視覚効果の色が決まっており、敵が唱える呪文の性質をこれにより推定することが可能である。

距離：呪文の射程をフィート単位で示している。「術者」は術者自身にのみかけられる、もしくは効果が術者を中心に発生することを意味する。「接触」は呪文の対象に触れる必要があることを示し、これが敵の場合は、触れるのに失敗した場合は呪文は発動しない（しかも発動しなくても1回分の使用回数が消費されてしまう）。

持続時間：呪文の効果がいつまでもつかを示している。「瞬間」は唱え終えた瞬間に効果が現れ、呪文が完了することを意味する。「永久」の場合は、効果を何らかの手段（例えばディスペルマジックの呪文）で無効にするまで持続する。持続時間がキャラクターのレベルによって変化する呪文もある。

詠唱時間：詠唱開始から効果発動までの所要時間を示してある（単位の指定がない場合は戦闘ラウンドの10分の1を単位としている）。これは武器の攻撃速度と同様に、呪文を使う毎にイニシアティブ（個々のキャラクターの行動の素早さを決めるランダム要素）の影響を受け、それによって実際の詠唱時には多少の誤差が生じる。

効果範囲：呪文の効果対象となる物理的範囲ないし生物の数を示している。ブレス（レベル1プリースト呪文）のように、効果範囲内の味方のみ、敵のみに効果を現す呪文も存在する。効果範囲は呪文の詠唱開始時における術者の位置・立場を基準とする。

セービングスロー：効果対象が呪文の効果を回避するための判定（セービングスロー）を行うかどうか、及び回避に成功した場合の結果を示している。「効果なし」は呪文が完全に回避可能であることを意味する。「1／2」は回避した対象が本来の半分のダメージしか受けないことを示す。「―」は回避不可能な呪文を示す。

呪文の詳細解説：同様の解説を、ウィザード・プリーストの各呪文画面から個々の呪文のアイコンを右クリックすることでゲーム中に表示させることができます。

ウィザード呪文－レベル1

・アーマー（コンジュレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：9時間
●セービングスロー：──
●効果範囲：術者

この呪文により、スケールアーマー（アーマークラス6）と同じ働きをする魔法のフィールドを発生させることができる。この呪文の効果はデクスタリティに加算され、ファイター/メイジの場合は、シールドのボーナスに加算される。アーマーの呪文は、動きを妨げず、重量もかからない上、呪文の詠唱に障ることもない。呪文が解かれるか、持続時間が切れるまで効果は持続する。

・ブラインドネス （イリュージョン／ファンタズム）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：2
●持続時間：10ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

この呪文によって1体の生物を一時的に盲目にさせられる。対象はセービングスローに成功すれば何も害を受けない。盲目になった相手は命中判定が－4、アーマークラスも－4のペナルティがある。

・バーニングハンド（オルタレーション）



●距離：5フィート
●詠唱時間：1
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：1／2
●効果範囲：中心角60度の扇形

この呪文を唱えると、指先から焼けつくような炎が流れ出る。扇状に広がる炎を放つ時、両手の親指を付け、他の指は広げ、動かさないようにしなければならない。噴き出した炎はメイジの正面から円弧となって地面と水平に広がり、5フィート先まで届く。その範囲にいる全ての生物は、1d3＋術者のレベルあたり2ポイント、最高1d3＋20までのダメージを受ける。呪文に対するセービングスローに成功した場合、ダメージは半減する。

・チャームパーソン（エンチャントメント/チャーム）



●距離：術者の視界内　●セービングスロー：効果無し
●詠唱時間：1　●効果範囲：人型生物1体
●持続時間：5ラウンド

この呪文は対象となった1体の人型生物に効く。「人型生物」という言葉に含まれるのは、あらゆる二足動物、ヒューマン、デミヒューマン、人間の大きさ及びそれよりも小さいヒューマノイド、即ち、ブラウニー、ドライアド、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフ・エルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、ヒューマン、コボルド、リザードマン、ニクシー、オーク、ピクシー、トログロダイトなどである。従って、レベル10のファイターにチャームをかけることはできるが、オーガにはかけられない。対象は、呪文に対するセービングスローに成功することでチャームの効果を妨ぐことができる。

もし対象がセービングスローに失敗すると（＋3の修正を受ける）術者を心に留めて守るべき腹心の友であり同志であるとみなす。術者が対象に命令を下すと、相手は速やかにその命令に従う。

術者が対象に何らかの明白な行動によって危害を加えたり危害を加えようとした場合、またはディスペルマジックが対象に効いた場合は、このチャームの呪文は解けてしまう。また、1体の生物に2つ以上のチャームが同時に影響を与える場合は、一番新しいチャームが優先される。留意すべき点は、対象が呪文が効いている間の出来事を全て覚えていることである。

また、呪文をかけた生物を他のエリアに移動させることができない点にも注意が必要だ。

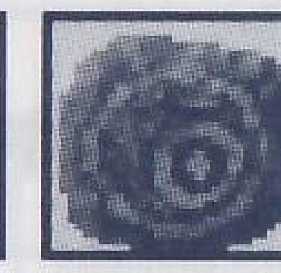
・チルタッチ（ネクロマンシー）



●距離：接触　●セービングスロー：効果無し
●詠唱時間：1　●効果範囲：術者
●持続時間：1ターン

この呪文を唱え終えると、青い光が術者の手を包む。このエネルギーは、術者が近接攻撃に成功したすべての生物の生命力にダメージを与える。触られた生物は呪文に対するセービングスローを行わなければならず、これに成功しないと1～8ポイントのダメージと、THACOに－2のペナルティを受ける。

・クロマティックオーブ（エヴォケーション）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：1
●持続時間：特殊
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：生物一体

この呪文を唱えると、直径2フィートの球体が術者の手の中に出現し、それを投げると必ず対象に命中する。オーブが対象に与えるダメージは術者のレベルに左右される。オーブは対象にセービングスローが行なえないダメージと、＋6でセービングスローを行なわなくてはならない影響を与える。レベル1の球は対象に1－4ポイントのダメージを与え、1ラウンドの間、視力を奪う。レベル2の球は1－4ポイントのダメージを与え、痛みを与える。レベル3の球は1－6ポイントのダメージを与え、やけどを負わせる。レベル4の球は1－6ポイントのダメージを与え、1ターンの間、視力を奪う。レベル5の球は1－8ポイントのダメージを与え、3ラウンドの間、対象を気絶させる。レベル6の球は1－8ポイントのダメージを与え、弱さを生じさせる。レベル7の球は、1－10ポイントのダメージを与え、2ターンの間対象を麻痺させる。レベル10の球は1－12のアシッドダメージを与え、対象を石にする。レベル12の球は、2－16ポイントのアシッドダメージを与え、即座に対象の命を奪う。

注意：対象は2次的な影響に対し＋6で呪文に対するセービングスローを行なえるが、ダメージに対してはセービングスローを行うことができない。

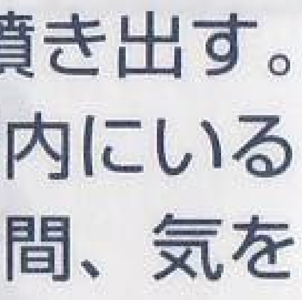
・カラースプレー（オルタレーション）



●距離：30フィート
●詠唱時間：1
●持続時間：特殊
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：中心角60度の扇形

この呪文を唱えると、術者の手から不調和な彩りの、どぎつい色のしぶきが扇状に噴き出す。効果範囲内にいる1－6体の生物が、術者からの距離の順に影響を受ける。効果範囲内にいるレベル4以下のすべての生物はセービングスローを成功させなければ、5ラウンドの間、気を失ってしまう。

・ファインド・ファミリア(コンジュレーション/サモニング)



●距離：――
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：特殊
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：ファミリア1体

この呪文によって、術者はファミリアを呼び出し、助手又は仲間として行動させることが出来る。通常、ファミリアは小さな生き物である。ファミリアとして行動する生き物は、感覚能力を主人に伝えたり、主人と会話したり、護衛や斥候やスパイとして働いたりすることで、術者の役に立つ。

◆ ウィザード呪文－レベル1 ◆

術者が1度に持てるファミリアは1つだけで、サモニングに答えて生物が現れたとしても、どのような種類の生物が現れるかをコントロールすることは出来ない。

（注意：この呪文は、主人公にしか唱えられない）

呼び出された生物は常に、その種類の他の個体よりも頭が良く（通常、インテリジェンスポイントが2ないし3高い）、術者との絆によって、例外的に長寿である。

術者はファミリアとの間に感情的な繋がりを持ち、声に出さずに命令を発することが出来る。

術者は、ファミリアの合計ヒットポイントの半分をボーナスヒットポイントとして得ることが出来る。しかし、ファミリアの面倒をよく見てやらないと、ファミリアが死んだ時に、術者はそのボーナスヒットポイントを失い、更にもう半分のファミリアのヒットポイントをダメージとして受けることになる。又、ファミリアが死ぬと、術者は1ポイントのコンスティテューションを「永久に」失う。

例：12ヒットポイントのメイジがファインド・ファミリアを唱えるとする。呼び出されたインプが18ヒットポイントだとすると、術者はボーナスとして9ヒットポイントを得る。この時術者は21ヒットポイントを持っている。ファミリアが死ぬと、術者は9ヒットポイントを失い（12ポイントに戻る）、1ポイントのコンスティテューションを永久に失い（これによって更にヒットポイントは減る）、9のダメージを受ける。

・フレンド　(エンチャントメント/チャーム)



●距離：術者　　●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：1　　●効果範囲：術者
●持続時間：1d4ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

これを唱えると、術者は一時的にカリスマに6ポイントを獲得する。術者を見た者はその人物に深い感銘を受けやすくなり、仲間になれるよう、また状況に則した方法で力になれるよう努める。例えば、官僚が非公式に協力する決心をしたり、門番がぺらぺらと情報提供してくれたり、攻撃中のオークが術者を殺すかわりに捕虜にする、といったことが起こり得る。

◆ウィザード呪文ーレベル1◆

・グリース（コンジュレーション）



●距離：10ヤード
●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：1
●効果範囲：30平方フィート
●持続時間：3ラウンド＋レベル1につき1ラウンド

この呪文を唱えると、物質の表面をつるつると滑りやすい層で覆うことができる。効果範囲内に侵入してくる者、また呪文詠唱時に効果範囲にいた者は、セービングスローを成功させなければ、つるつる滑って素早く動けなくなる。セービングスローに成功すれば、ラウンドが終了するまでに、グリース状態になっていない場所まで移動することができる。効果範囲内に残された者は脱出できるまで毎ラウンドセービングスローを行う。

・アイデンティファイ（ディヴィネーション）



●距離：術者
●セービングスロー：––
●詠唱時間：特殊
●効果範囲：アイテム1個
●持続時間：瞬間

この呪文を覚えたら、未確認アイテムの詳細ページへ行き、確認ボタンを押すこと。100パーセントの確率でアイテムを確認できる。アイテムの名前と使い方、そしてそれが呪われているかどうか、などが分かる。

・インフラヴィジョン（ディヴィネーション）



●距離：術者の視界内
●セービングスロー：––
●詠唱時間：特殊
●効果範囲：生物1体
●持続時間：10ターン

この呪文により、対象はエルフやドワーフが持つインフラヴィジョンの能力を得ることができる。持続時間が切れるか、呪文を解かれるまで効果が持続する。

・ラーロックス・マイナー・ドレイン（ネクロマンシー）



●距離：30ヤード
●セービングスロー：––
●詠唱時間：1
●効果範囲：対象1体
●持続時間：瞬間

この呪文により術者は対象の生命力を吸い取って自分のものにできる。対象は4のダメージを受け、それと同時に術者は4ヒットポイントを獲る。この呪文によりヒットポイントの最大値を越えてしまった場合は、1ターン後にボーナスヒットポイントは失われる。

◆ウィザード呪文ーレベル1◆

・マジックミサイル（エヴォケーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：1
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：――
●効果範囲：生物1体

レベル1の呪文の中でもとりわけ人気の高いこの呪文を唱えると、術者の指先から最高5本の魔法の矢が飛び出し、逸れることなく目標（何らかの生物）に命中する。魔法の矢は1本あたり1d4+1のダメージを与える。レベルが2増えるごとに魔法の矢の本数は1本ずつ増えていく。つまり、レベル3で2本、レベル5で3本、レベル7で4本、そしてレベル9で最高の5本の魔法の矢を放てるようになるわけである。

・プロテクション・フロム・イービル（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：1
●持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：接触された生物

この呪文は、対象1フィートの距離に魔法のバリアを出現させる。このバリアは目標と一緒に動き、主に2つの効果を発揮する。1つは、イービルのアライメントをもつ相手が攻撃を加えると、その相手は命中判定に－2のペナルティを受けること。2つ目は、そのような攻撃を受け、セービングスローをしなければならない時は＋2のボーナスを得られる点だ。

・プロテクション・フロム・ペトリフィケーション（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：1
●持続時間：5ターン
●セービングスロー：――
●効果範囲：対象

この呪文により、全ての石化系の攻撃に対する耐性ができる。石化攻撃にはバシリスクやメデューサの視線、石化のスクロールなどが含まれる。

・リフレクティッド・イメージ（イリュージョン／ファンタズム）



●距離：術者
●詠唱時間：1
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：術者

この呪文により、術者は自分と一緒に行動する、分身を1体作り出す。分身は術者と全く同じ行動をとるため、敵が攻撃を仕掛けようとしてもどちらが本物か分からない。分身が攻撃される確率と術者が攻撃される確率は、それぞれ50%ずつである。ディスペルマジックが成功するか、攻撃を受けるか、あるいは呪文の持続時間が終わると分身は消滅する。

◆ ウィザード呪文ーレベル1 ◆

・シールド（エヴォケーション）



●距離：術者
●詠唱時間：1
●持続時間：5ターン
●セービングスロー：——
●効果範囲：術者

この呪文を唱えると、術者の前に透明のバリアーができる。術者のアーマークラスは、全ての接近戦用の武器に対して4に、飛び道具に対しては2に設定される。また、マジックミサイルの呪文に対する耐性もできる。効果は、持続時間終了時まで、または呪文が解かれるまで続く。

・ショッキンググラスプ（オルタレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：1
●持続時間：特殊
●セービングスロー：——
●効果範囲：接触した生物

この呪文の持続時間内に術者が触れた生物は、電荷によって1d8ポイント＋術者のレベルのあたり1ポイントのダメージを受ける。充電は一回のみで、敵に一度触れると、エネルギーを使い果たす。術者が対象を外すと、呪文は失敗に終わる。術者はレベルあたり1ラウンドの割合で対象に接触できる。

・スリープ（エンチャントメント/チャーム）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：1
●持続時間：術者のレベルあたり5ラウンド
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：特殊

これを唱えると、1体以上の生物を眠らせて休止状態にすることができる（アンデッド、および効果がない特定の相手を除く）。この魔法にかかったすべての生物は、互いに30フィート以上離れてはならない。効果範囲内にいる生物は－3のペナルティでセービングスローを行い成功させなければ、眠ってしまう。4+3ヒットダイス（4ヒットダイス+3ヒットポイント）、もしくはそれ以上のモンスターには効果がない。効果範囲の中心は術者が決める。魔法で眠っている敵をボーナスをふんだんに使って攻撃することができる。

・スプーク（イリュージョン/ファンタズム）



●距離：30フィート
●詠唱時間：1
●持続時間：3ラウンド
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

スプーク呪文を使うと、術者は、心の中の恐怖をかき立てて、対象の生物に術者を敵対的な何か、又は誰かであると思わせ、更にそれが脅威的な様子で近付いて来ると感じさせる。呪文に対するセービングスローに成功しなければ、対象者は最高の速度で術者から逃げて行く。対象者は（この呪文に対するセービングスローとして）セービングスローに、術者の経験レベル2ごとに−1のペナルティを受ける。ペナルティの最大は、12レベルに対する−6である。術者が実際には逃げて行く相手を追おうとしなくても、その対象者の心中のファンタズムは追いかけて行く。どんな場合でも、呪文が効くのはインテリジェンスが2以上の生物に対してだけで、アンデッドは全く影響を受けない。

ウィザード呪文ーレベル2

・アガナザーズ・スコーチャー（エヴォケーション）



●距離：20ヤード
●詠唱時間：3
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：ーー
●効果範囲：2×60フィートのジェット

この呪文を唱えると、術者の指先から炎が勢いよく噴射し、選んだ対象1体を攻撃する。対象はこの炎によって3−18ポイントのダメージを受ける。この呪文に対するセービングスローはないが、ファイアーレジスタンスなどの対炎の能力を使って、ダメージを減少させることができる。

・ブラー（イリュージョン／ファンタズム）



●距離：術者
●詠唱時間：2
●持続時間：4ラウンド＋術者のレベルにつき2ラウンド
●セービングスロー：ーー
●効果範囲：術者

ブラーを唱えると、術者の身体の輪郭はぼやけ、移動したり波打ったりしたように見える。この為、術者に対する近接攻撃と遠距離武器は全て−3のペナルティを受ける。又、術者は全てのセービングスローに＋1のボーナスをもらえる。

・デフネス（イリュージョン/ファンタズム）



●距離：60ヤード
●詠唱時間：2
●持続時間：特殊
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

デフネスの呪文を唱えると、呪文をかけられた者は完全に耳が聞こえなくなり、どんな音も感じなくなる。対象者は呪文に対するセービングスローを行うことが出来る。呪文を唱える者の耳が聞こえなくなると、どんな呪文も50％の確率で失敗する。この呪文の効果は、ディスペルマジック呪文又はキュア・ディジーズ呪文によって取り除くことが出来る。

・ディテクトインヴィジビリティ（ディヴィネーション）



●距離：術者
●詠唱時間：2
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：ーー
●効果範囲：半径70フィート

ディテクト・インヴィジビリティを唱えると、術者は、見えない物体をはっきりと見ることができ、霊体やアストラル体、フェーズされた物体も感知することができる。

また、隠れていたり、何かに覆われている生物（例えば、陰にいるシーフ、下生えの中のハーフリング等）を探知することも可能になる。アストラル界の者（銀色のひもが見える）以外は、対象がどんな手段で隠れたり見えなくなったかを知ることはできない。幻影を暴いたり、物体を通して何かを見たりすることはできない。

注意：呪文詠唱後に効果範囲内に目に見えない侵入者があった場合、その姿は見えないままである。

・グールタッチ（ネクロマンシー）



●距離：術者
●詠唱時間：1
●持続時間：5ラウンド
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：術者

この呪文を唱え終わると、赤い光が術者の手を包む。術者が近接戦闘による攻撃に成功した場合、攻撃を受けた生物は負のエネルギーによって麻痺してしまう。呪文に対するセービングスローに成功しない限り、対象は5ラウンドの間体が麻痺する。

・グリッターダスト（コンジュレーション/サモニング）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：2
●持続時間：4ラウンド
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：20フィート

この呪文は、効果範囲の中にきらきら光る金色の粒子の雲を作り出す。範囲の中にいる全ての敵は、呪文に対するセービングスローに成功しなければ、4ラウンドの間盲目になる（アタックロール、セービングスロー、アーマークラスに－4のペナルティ）。更に、範囲の中にある物は全てこの粒子に覆われ、粒子は消えるまで光り続ける。このことによって目に見えない生物が見える点に注意すること。粒子は4ラウンドで消える。

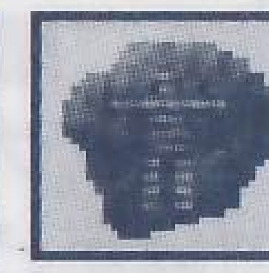
・ホラー（ネクロマンシー）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：2
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：30フィートの立方体

効果範囲内のすべての敵は、セービングスローを成功させない限り、恐怖で逃げ出してしまう。アンデッドを含む特定の生物には恐怖に対する耐性が備わっている。

・インヴィジビリティ（イリュージョン/ファンタズム）



●距離：接触
●詠唱時間：2
●持続時間：特殊
●セービングスロー：──
●効果範囲：接触した生物

この呪文は、接触した生物を見えなくし、通常の視力やインフラヴィジョンでは探知不可能にすることができる。しかし、彼の立てる物音までが魔法で消されているわけではないので、当然存在に気づくことは可能である。透明化している生物を発見する能力や、魔法でも用いない限り、味方でさえも姿やその装備を見ることができなくなる。透明化された生物が落としたり、下に置いたりしたアイテムは再び実体化されるが、拾ったアイテムを身につけている服や袋の中にしまえば透明化させられる。この呪文は、魔法的に解除されたり、術者もしくはその対象に解除されたり、24時間経過したり、もしくは対象が他のものを攻撃するまで持続する。透明化された者は、扉を開く、罠を解除する、箱を開けるといった、周りに影響を及ぼす行為はできないが、防御の呪文を唱えたり、仲間の後についていくことはできる。もし攻撃を行った場合はその瞬間に実体化してしまうが、透明だったことによって先制攻撃をかけることはできる。

エルミンスター：「シーフを未知のエリアに偵察に出す時に重宝する呪文じゃな……。
しかしの、透明ならば気づかれないとは限らんのじゃぞ」

・ノック（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：1
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：──
●効果範囲：鍵のかかった扉や箱

この呪文は、鍵がかかったり、呪文によって閉ざされた扉、隠し扉や鍵のかかった箱などを開けることができるが、かんぬきで閉じられた門を開けたり、障害物を退けたりすることはできない。

・ノウアライメント（ディヴィネーション）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

ノウアラインメントの呪文を唱えると、術者は一体の生物のオーラを正確に読み取ることができる。しかし相手が呪文に対するセービングスローを成功させると、その生物に関する情報はまったく読み取れなくなる。この呪文をかけられたキャラクターは、その性格がイービルなら赤く、グッドなら緑に、ニュートラルなら白く光る。

・ラック（エンチャントメント/チャーム）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：2
●持続時間：3ラウンド
●セービングスロー：——
●効果範囲：生物1体

続く3ラウンドの間、この呪文の対象の全ての行動に幸運がついて回る。セービングスロー、アタックロール、シーフ能力などを含むあらゆる行動に対して5%のボーナスが与えられる。

・メルフズ・アシッドアロー（コンジュレーション）

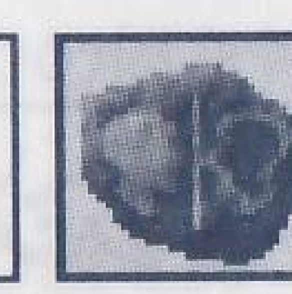


●距離：術者の視界内
●詠唱時間：2
●持続時間：特殊
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：対象1体

術者はこの呪文を唱えることによって、対象を外さない魔法の矢を出現させる。この矢にはアタックボーナス、ダメージボーナスはつかないが、2d4ポイントのアシッド（酸）ダメージを与えることができる（飛び散るダメージはない）。何らかの方法で呪文が解かれない限り、術者のレベルが3上がるごとに、アシッドはさらに1ラウンド持続し、ラウンド毎に2d4ポイントのダメージが与えられる。従って3−5レベルで2ラウンド、6−8レベルで3ラウンド持続することになる。

ヴォロ：「酸の矢ってこたぁ、トロールに止めを刺すにはもってこいの呪文じゃないかい！」

・ミラーイメージ（イリュージョン/ファンタズム）



●距離：術者
●詠唱時間：1
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：——
●効果範囲：特殊

この呪文により、術者の周りに2体から8体までの術者と寸分違わない分身が出現する。分身は術者と全く同じ行動をする。呪文によりぼやけや歪みが生じるため、敵が実物を見極めるのは不可能となる。接近戦やミサイル、魔法などで攻撃を受けた分身は直ちに消滅するが、他の分身は攻撃を受けるまで消えることはない。しかし、敵が分身の中から本物を選ぶ可能性があるため、術者が全ての攻撃から保護されるわけではないという点に留意する必要がある。

◆ウィザード呪文ーレベル2◆

・パワーワード・スリープ（コンジュレーション／サモニング）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：1
●持続時間：5ラウンド
●セービングスロー：無し
●効果範囲：生物1体

術者はパワーワード・スリープの呪文を使うことにより、生物を昏睡状態にすることが出来る（アンデッドをはじめいくつかの生物に対しては、この呪文は効果がない）。標的はヒットポイントが20以下である必要があり、セービングスローは与えられない。魔法で眠りに落ちた敵を攻撃すると沢山のボーナスポイントが与えられる。この呪文の効果は5ラウンド続く。この呪文はヒットポイントが20以上の生物には効果がない。

・レイ・オブ・エンフィーブルメント（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：2
●持続時間：術者のレベルにつき1ラウンド
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

レイ・オブ・エンフィーブルメントを使うことにより、術者は敵のストレングスを減らし、攻撃力を弱めることが出来る。呪文に対するセービングスローに成功しないと、対象のストレングスは呪文の持続時間中、5まで下がってしまう。ただし、魔法のアイテムによる戦闘ボーナスに影響はなく、ストレングスを増加させるボーナスも通常通り機能する。ただし、ストレングスが5である故に生じる命中判定・ダメージ修正・重量限界の低下は適用される。

・レジストフィアー（アブジュレーション）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：1
●持続時間：1時間
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：半径30フィート

この呪文は対象に勇気を与え、士気を最大限に引き上げることができます。呪文の効果が切れると、対象となったキャラクターの士気は徐々に元に戻っていく。なお、対象が魔法等により恐怖におかされていた場合は、平静を取り戻させることができる。

◆ウィザード呪文－レベル2◆

・スティンキングクラウド（エヴォケーション）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：2
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：半径30フィート

これを唱えると、術者から30ヤードの範囲に吐き気を催す大量の煙が発生する。この煙に捕らえられた全ての生物は、毒に対するセービングスローを成功させない限り、1－2ラウンドの間、めまいを起こし、倒れてしまう。セービングスローを成功させた者は、何ら被害を受けることなく煙から脱出できるが、煙の中に留まる場合は、1ラウンドごとにセービングスローを行わなければならない。ディスペルマジックで特定のキャラクターへの効果はなくなるが、エリア内に留まったままでいると、再び影響を受ける。

ヴォロ：「敵の集団を戦闘不能に追い込むのにこれほど便利な呪文もありませんて。
味方を巻き込んじまったら御愛嬌ってぇもんだ！」

・ストレングス（オルタレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：生物1体

これを唱えると、キャラクターのストレングスが18に上がり、更に50%のボーナスが加算される。ボーナスポイントはキャラクターに応じて与えられる。例えば、18／50から18／00の値を持つキャラクターのストレングス値は18／00となり、18／01から18／50の値を持つキャラクターのストレングス値は18／50＋本来のパーセンテージとなる。ストレングス値が18以下の場合は18／50となる。ただし、キャラクターが19あるいはそれ以上の値を持つ場合はストレングス値が下がってしまう。

・ヴォーカライズ（オルタレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：2
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：術者

この呪文をかけられた者は、声に出して唱えなければならない呪文を、無言で唱えることができる。この呪文は、サイレンスの効果を消し、持続時間内は対象にサイレンスへの耐性を与える。他の音や会話には影響しない。ただ魔法の構成要素の中の発声を消すだけである。

◆ ウィザード呪文ーレベル2 ◆

・ウェップ（エヴォケーション）



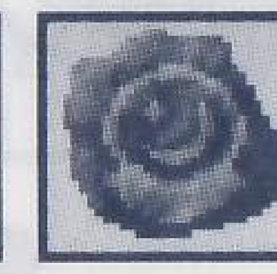
●距離：術者の視界内
●詠唱時間：2
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：特殊

これを唱えると、何層にもなった強力で粘着力のある大きな網が現れる。クモの巣に似ているが、ずっと大きく丈夫である。ウエッブの呪文は最大で半径30フィートの範囲（ファイアーボールとほぼ同じ広さ）に及ぶ。内部に捕らえられた者、あるいは単に接触している者も、粘着性のある糸にから離れることができなくなる。

呪文詠唱時に効果範囲内にいた者は、−2のペナルティでセービングスローを行わなければならない。成功すればエリア外に出ることができる。失敗すると、捕われたまま身動きが取れなくなる。範囲内にとどまっている者が自由でいるためには、ラウンドごとにセービングスローを成功させなけばならない。

ウィザード呪文ーレベル3

・クレアヴォヤンス（ディヴィネーション）



●距離：特殊
●詠唱時間：3
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：－
●効果範囲：特殊

このクレアヴォヤンス呪文により、術者は現在探索している地域の建物や地形を頭の中に映し出すことができる。かなり遠くのことまで分かるが、生物やその動きを確認することはできない。

・ディテクト・イリュージョン（ディヴィネーション）



●距離：0
●詠唱時間：3
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：－
●効果範囲：半径20フィート

この呪文は術者が指定した地点から半径20フィート以内の対象にかかっているレベル3以下のイリュージョン／ファンタズム系呪文を全て打ち消す。無効になる呪文はリフレクティッド・イメージ、インヴィジビリティ、ミラー・イメージ、ノンディテクションである。なお、術者の味方にかけられたこれらの呪文は影響を受けない。対象に魔法耐性があったとしても、この呪文はそれを無視して確実に効果を現す。

・ダイアチャーム（エンチャントメント/チャーム）



●距離：20ヤード
●詠唱時間：3
●持続時間：5ラウンド
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：人型生物1体

この呪文はチャームパーソンの強力版で、セービングスローの＋3修正がなくなっている（つまり呪文が効きやすい）点以外は前者と同様の効果を現す。この呪文は1体の人型生物に効く。「人型生物」という言葉に含まれるのは、二足歩行をする人間大以下の大きさの生物を指し、ブラウニー、ドライアド、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフ・エルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、ヒューマン、コボルド、リザードマン、ニクシー、オーク、ピクシー、トログロダイトなどを含む。従ってレベル10のファイターには効くことがあるが、身の丈3メートルもあるオーガには全く効果がない。対象は、呪文に対するセービングスローに成功することでチャームの効果を妨ぐことができる。

対象が＋3のボーナス付きでセービングスローに失敗した場合、術者をかけがえの無い親友そして同士と思い込み、守ろうと尽力する。術者は対象に具体的な指示を出すことが可能となる。

術者が対象に明らかな敵対行動をとったり、ディスペルマジックによって呪文が解呪された場合は、チャーム効果は打ち消される。複数の術者が同一対象にチャームをかけた場合、最後にかけられたもののみ効果を発する。

なお、チャームした生物を別のエリアに連れて行くことはできない。

◆ ウィザード呪文ーレベル3 ◆

・ディスペルマジック（アブジュレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：特殊
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：30立方フィート

ディスペルマジックは、範囲内にいる全ての者の魔法効果を取り除くことが出来る。これには、呪文、ポーション、ワンドのような魔法のアイテムからといったものが含まれる。しかし、魔法のかかったアイテムや、スペルターン、スペルディフレクションのような、呪文防御に対しては効果がない。ディスペルが成功する確率は、術者のレベル及びディスペルされる魔法のレベルによって決定される。ディスペルが成功する基礎確率は50%である。ディスペルマジックを唱える術者のレベルがディスペルされる呪文の術者のレベルを1レベル上回るごとに、成功確率は5%ずつ増える。ディスペルマジックを唱える術者のレベルがディスペルされる呪文の術者のレベルを1レベル下回るごとに、成功確率は10%ずつ減る。しかし、レベルの違いに関わらず、常に最低1%の成功又は失敗の可能性がある。つまり、術者のレベルがディスペルしようとする魔法のレベルを10レベル上回っていた場合、失敗の可能性は1%しか無い。同様に、術者のレベルがディスペルしようとする魔法のレベルを4レベル下回っていた場合、成功する可能性は10%しか無い。これによって、対象のレベルが術者のレベルより5以上高い場合、この呪文はほとんど役に立たないということが分かるはずだ。

注意：この呪文で、グリース、ウェッブ、スティンキングクラウドの様な呪文から個人が受けた影響を取り除くことはできるが、範囲にかかった魔法効果そのものは取り除くことができない。

エルミンスター：「敵に魔法をかけられても、これさえ用意しておけば安心じゃの」

・ファイアーボール（エヴォケーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：1／2
●効果範囲：半径30フィート

ファイアーボールは爆発性の激しい炎で、低い音をあげて爆発し、術者のレベルに応じたダメージをターゲットに与える――術者のレベルあたり1d6ポイント（上限は10d6）。術者は指を差して、ファイアーボールを爆発させる標的までの射程距離（距離と高さ）を唱える。指先から一筋の光が走り、ターゲットに到達する手前で実体もしくは固形の障害物に衝突しない限り、見事な火の玉と化す（途中で何かにぶつかると、ターゲットより手前で爆発する）　セービングスローに失敗した場合は、爆発時に最大値のダメージを受ける。セービングスローを成功させた者は、伏せるか、脇に回避したものとしてダメージが半減される。

◆ ウィザード呪文−レベル3 ◆

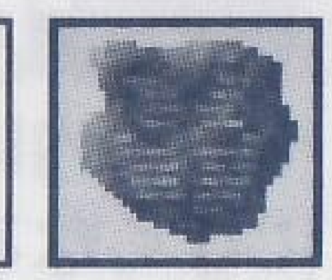
・フレイムアロー（コンジュレーション/サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：1ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えると、術者は効果範囲内にいる敵に対して炎の矢を放つことができる。それぞれの矢は命中ダメージ1d6ポイント、さらにファイアーダメージ4d6ポイントを与える。目標が呪文に対するセービングスローに成功すると、ファイアーダメージは半分になる。術者はレベル5以降、5レベルごとに1本の割合で矢を増やすことが出来る（レベル10で2本、レベル15で3本、等）全ての矢が目標めがけて飛んで行く。

・ゴーストアーマー（コンジュレーション/サモニング）



●距離：術者
●詠唱時間：1
●持続時間：5ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：術者

術者はこの呪文を唱えて、プレートアーマー（アーマークラス2）相当の強度を持つマジカルフィールドを出現させる。呪文効果はデクスタリティに加算され、さらにファイター／メイジの場合はシールドボーナスが加算される。ゴーストアーマーは動きを妨げず、重量がなく、邪魔にならず、その上魔法の詠唱にも支障をきたさない。効果は相手がディスペルに成功するか、持続時間が切れるまで続く。

・ヘイスト（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：40立方フィート、レベルあたり生物1体

この呪文を唱えると、効果を受けた全ての対象は移動速度が2倍になり、行動順位に−2のボーナスが与えられ、ラウンド毎に追加攻撃が可能になる。つまり、6の速度で動き、ラウンド毎に1回の攻撃をする生物は、12の速度で動き、ラウンド毎に2回の攻撃ができる。呪文を唱え終わった瞬間、術者の任意の点を中心に40立方フィートの範囲にいるすべての味方の生物に作用する（術後に効果範囲を出ても効果は持続するが、術後に効果範囲に入っても呪文の効果は及ばない）。呪文の影響を受けた生物は持続時間中に通常のまる1日分のエネルギーを費やすので、疲労が極めて高くなる点に留意するべきである。この呪文が同一あるいは類似する呪文と累積効果を生むことはない。呪文の詠唱時間や呪文効果は、この呪文の影響を受けない。この呪文がスローの呪文を打ち消すことを覚えておくと良い。

◆ウィザード呪文−レベル3◆

・ホールドパーソン（エンチャントメント/チャーム）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：対象の周囲5フィート

この呪文を唱えると、1人以上の、人間、デミヒューマン、ヒューマノイドの動きを1ターンの間完全に止めることができる。ホールドパーソンの効果があるのは、二足の人間、デミヒューマン、人間と同じ大きさかそれより小さいヒューマノイド、即ち、ブラウニー、ドライアド、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフエルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、人間、コボルド、リザードマン、ニクシー、オーク、ピクシー、トログロダイトなどが含まれる。従ってレベル10のファイターには作用するが、オーガには効果がない。

術者が選んだターゲットを中心として呪文効果が広がる。呪文の影響はターゲットから5フィート以内にいる敵にまで及ぶ。敵が呪文に対するセービングスローに成功すると、効果は完全になくなる。アンデッドの動きを止めることはできない。

動きを止められたターゲットは、動いたり、話をしたりすることはできないが、周囲の状況は把握している。行動や会話はできなくても、時間は通常と変わらない速さで進む。つまり、怪我、病気、毒物による症状の悪化はさけられないということだ。

・ホールド・アンデッド（ネクロマンシー）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：特殊

この呪文は1d4のアンデッドを12ラウンド以上の間、その場で完全に動けなくする。その効果は、術者が選んだ標的のアンデッドを中心とする。標的から5フィート以内の範囲にいるすべての敵に対して呪文は働く。セービングスローに成功した者に対しては、呪文は全く効かない。呪文の効いている者は動くことも話すことも出来ないが、自分の周囲で起きていることは知覚出来、身動きや会話を必要としない能力は使用出来る。呪文がかかっていても、負傷による状態の悪化がくい止められることは無い。

・インヴィジビリティ　10フィートレイディアス（イリュージョン/ファンタズム）



●距離：術者
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：特殊
●セービングスロー：──
●効果範囲：半径10フィート

この呪文は術者から半径10フィート以内にいるすべての生物を透明にし、通常の視覚やインフラヴィジョンでは察知出来ないようにする。

もちろん、透明にした生物（達）は音まで消されたわけではないし、また他の理由によってその生物を察知することは可能である。通常の状態で透明にした物が見える能力を持っている者、あるいは、そういった魔法を使っている者を除き、味方にも透明にした生物やその生物が身に付けているアイテムは見えない。透明にした生物が落としたり置いたりしたアイテムは見えるようになる。又、この生物が手にしたアイテムは、身に付けている服や袋の中にしまい込むと見えなくなる。この呪文は、魔法によって破られるか、ディスペルされるか、術者あるいは被術者が呪文を取り消すか、被術者が他の生物に攻撃を仕掛けるか、24時間が経過するまで効果が持続する。透明化された者は、扉を開く、罠を解除する、箱を開けるといった、周りに影響を及ぼす行為はできないが、防御の呪文を唱えたり、仲間の後についていくことはできる。もし攻撃を行った場合はその瞬間に実体化してしまうが、透明だったことによって先制攻撃をしかけることはできる。

・ライトニングボルト（エヴォケーション）



- ●距離：40ヤード＋術者のレベルあたり10ヤード
- ●詠唱時間：3
- ●持続時間：瞬間
- ●セービングスロー：1／2
- ●効果範囲：特殊

この呪文を唱えることにより、術者から放たれる強力な電気エネルギーを持つ一撃で、効果範囲内にいる全ての生物に、術者のレベルあたり1d6ポイントのダメージを与える（ダメージの上限は10d6ポイント）　呪文に対するセービングスローを成功させると、ダメージは半減する（端数切り捨て）。術者の任意の距離と高さから発せらたライトニングボルトは、術者を中心とした最大距離まで素早く走る（例えば40フィートのボルトが、術者から180フィート離れたところで発せられた場合、ボルトの先端は術者から220フィートの距離に届く［180＋40］）　ライトニングボルトが途中で壁にぶつかると、跳ね返って、残された距離を進む。

・メルフズ・ミニッツ・メテオ（エヴォケーション、オルタレーション）



- ●距離：70ヤード
- ●詠唱時間：3
- ●持続時間：特殊
- ●セービングスロー：－
- ●効果範囲：メテオ1つにつき1体

この呪文を唱えると、術者は小さな火の球（獲得した経験レベル1につき1個）を発することが出来る。それぞれの球は、衝撃を受けると直径1フィートの爆発を起こし、当たった生物に1d4ポイントのダメージを与える。これはまた、可燃性の物質を燃やすことも出来る（しっかりした厚い板であっても）。このメテオは、術者が投げるミサイル武器として扱われる。この時、アタックロールに＋5のボーナスがあり、距離のペナルティは全く受けない。それぞれのメテオは＋3のダメージを与え、＋3の火のダメージが追加される。

術者は、1ラウンドにつき5個までのミサイルを撃つことが出来る。

◆ ウィザード呪文－レベル3 ◆

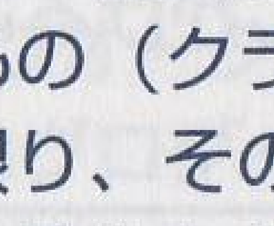
・マイナー・スペルデフレクション（アブジュレーション）



●距離：術者　●セービングスロー：――
●詠唱時間：3　●効果範囲：術者
●持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド

この呪文はレベル6のスペルディフレクションに似ていて、術者に対して詠唱された呪文は吸収されて消耗される。これは、合計で4レベル分の呪文に効果がある。これにはスクロールを使って詠唱する呪文や呪文に似た内在的な能力が含まているが、次の場合は除かれる：範囲魔法でウィザードが呪文効果の中心になっていないもの、及び効果範囲が移動しないもの（クラウドキルやスティンキングクラウド）。呪文が直接ウィザードに対して詠唱される限り、その呪文は吸収され消耗される。この呪文は第7レベルの呪文までにしか効果がないが、それを超える呪文が詠唱された場合は、呪文失敗となると同時にスペルディフレクションも打ち消される。例えば、残っているのがレベル1で、ウィザードに詠唱される呪文がレベル3ならば、呪文は吸収され、スペルディフレクションはキャンセルされる。

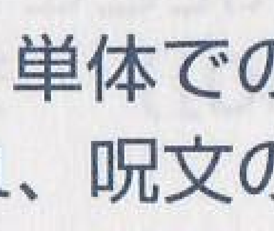
・モンスターサモニング1（コンジュレーション/サモニング）



●距離：40ヤード　●セービングスロー：――
●詠唱時間：4　●効果範囲：特殊
●持続時間：2ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文を唱えると、術者はランダムに選ばれた3HDのモンスターを召喚できる。単体での出現率は60%、2体の出現率は40%である。モンスターは呪文の効果範囲内に現れ、呪文の持続時間が切れるか、殺されるまで術者の敵を攻撃する。

・ノンディテクション（アブジュレーション）



●距離：接触　●セービングスロー：――
●詠唱時間：3　●効果範囲：生物1体またはアイテム1つ
●持続時間：20ターン

この呪文を唱えることによって,魔法使いは接触した生物や物体を、クレアオーディエンス、クレアヴォヤンス、ローケイトオブジェクト、ESPなどのデヴィネーション呪文や、インヴィジビリティパージを含む探知呪文によって探知できなくする。また、クリスタルボールやESPメダリオンなどの魔法アイテムによる位置確認も不可能にする。ノウアライメントには影響を及ぼさない。

・プロテクション・フロム・コールド（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：3
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：接触した生物

この呪文は術者のレベルごとに1ターンのあいだ持続する。この呪文の対象となった生物は、普通の冷気攻撃に対しては完全に不死身になり、冷気のドラゴンブレスやコーン・オブ・コールド、ワンド・オブ・フロストの呪文のような魔法の冷気に対してはダメージが50%吸収され、部分的に保護される。

・プロテクション・フロム・ファイアー（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：3
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：接触した生物

この呪文は、術者のレベルごとに1ターンの間、持続する。呪文の対象の生物は、普通の炎（たいまつの火、焚き火、油の炎等）に対しては完全に不死身となり、炎のドラゴンブレスや、バーニングハンド、ファイアーボール、ファイアーシード、ファイアーストーム、フレイムストライク、メテオ・スウォームなどの呪文、さらにヘルハウンド、パイロヒュドラの吐息といった魔法の炎に対してもダメージの50%を吸収し、部分的に保護してくれる。

・プロテクション・フロム・ノーマルミサイル（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：3
●持続時間：5ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：接触された生物

この呪文は、アロー、アックス、ボルト、ジャベリン、スモールストーンなどの非魔法系のミサイルに対する完全な防御力を対象に与える。但し、ファイアーボール、ライトニングボルト、マジックミサイルなどの魔法や、アロー＋1といった魔法の飛び道具に対する防御力はない。

・リムーブマジック（アブジュレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：特殊
●セービングスロー：—
●効果範囲：30立方フィート

これはディスペルマジックの戦闘版で、敵にのみ影響を与える。リムーブマジックはエリア内のあらゆる敵の魔法関連の効果を消す。これには、呪文、ポーション、ワンドのような魔法のアイテムからといったものが含まれる。しかし、魔法のかかったアイテムに対しては効果がない。ディスペルが成功する確率は、術者のレベル及びディスペルされる魔法のレベルによって決定される。ディスペルが成功する基礎確率は50%である。ディスペルマジックを唱える術者のレベルがディスペルされる呪文の術者のレベルを1レベル上回るごとに、成功確率は5%ずつ増える。ディスペルマジックを唱える術者のレベルがディスペルされる呪文の術者のレベルを1レベル下回るごとに、成功確率は10%ずつ減る。しかし、レベルの違いに関わらず、常に最低1%の成功又は失敗の可能性がある。つまり、術者のレベルがディスペルしようとする魔法のレベルを10レベル上回っていた場合、失敗の可能性は1%しか無い。同様に、術者のレベルがディスペルしようとする魔法のレベルを4レベル下回っていた場合、成功する可能性は10%しか無い。これによって、対象のレベルが術者のレベルより5以上高い場合、この呪文はほとんど役に立たないということが分かるはずだ。

注意：この呪文で、グリース、ウェッブ、スティンキングクラウドの様な呪文から個人が受けた影響を取り除くことはできるが、範囲にかかった魔法効果そのものは取り除くことができない。

注意：この呪文は敵にのみ効果がある。

・スカル・トラップ（ネクロマンシー）



●距離：20ヤード
●詠唱時間：3
●持続時間：起爆されるまで
●セービングスロー：1／2
●効果範囲：半径30フィート

この呪文を唱えるとひとつの頭蓋骨がターゲットエリアに放たれる。20フィート以内に生物が侵入するまで頭蓋骨はその場で浮遊する。範囲内に生物が侵入すると頭蓋骨は爆発し、半径30フィート以内にいる全ての生物にダメージを与える。与えるダメージは術者のレベルあたり1d6ヒットポイント（呪文に対するセービングスローに成功した場合その半分）である。この呪文を唱える時は、自分のパーティーに被害が及ぶのを避けるため、なるべく遠くに頭蓋骨を放つほうが賢明である。

・スロー（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：40立方フィート

この呪文は、対象が－4のペナルティーで呪文に対するセービングスローに成功しない限り、対象の移動および攻撃回数を、通常の半分にする。ヘイストを無効にするが、その他の魔法で速度を増減させた生物には効果がない。スローの影響を受けるとACに＋4ポイント、攻撃に－4ポイントのペナルティを科せられる。

・スペルスラスト（アブジュレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：—
●効果範囲：ターゲットの生物

この呪文を唱えると、ターゲットのレベル5以下のスペル・プロテクションが全て無効になる。無効になる呪文には、マイナー・スペル・ディフレクション、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペル・イミュニティ、それにマイナー・スペル・ターニングがある。ターゲットにマジックレジスタンスがあっても、この呪文には効力が無い。

・ヴァンピリックタッチ（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：3
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：—
●効果範囲：ターゲット

この呪文により、ターゲットは術者のレベル2あたり1－6ヒットポイントを失い、最高、レベル12の術者によって6－36ヒットポイントを失う。ターゲットが失ったヒットポイントは、その時点での術者のヒットポイントに加算され、通常の最大値を越えるすべての値が、一時的なボーナスポイントとして扱われる。この一時的なヒットポイントは5ターンのあいだ持続する。

注意：この呪文によって術者のヒットポイントを過激に増加させることはできない。もう一度この呪文を詠唱する前に、術者は最初のヴァンピリックタッチの効果が終了するのを待たなければならない。

ウィザード呪文－レベル4

・コンフュージョン（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内
●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：4
●効果範囲：60立方フィート
●持続時間：5ラウンド＋術者の6レベルあたり1ラウンド

この呪文は、効果範囲内にいる1体、もしくはそれ以上の生物を混乱させ、決断を鈍らせ、有効な動きをとれないようにすることができる。効果範囲内にいるすべての生物は、－2ポイントのペナルティでセービングスローを行うことができる。成功すると、魔法の影響は受けない。

呪文の効果は5ラウンド＋術者の6レベルあたり1ラウンドの割合で持続する。失敗した者は魔法の持続時間中、暴れるか、混乱して立ち尽くすか、あるいは辺りをさまよい歩く。

さまよい歩く生物は通常の移動手段（例えは、キャラクターは歩き、魚は泳ぎ、コウモリは飛ぶ）を用いて、術者から可能な限り離れた場所に移動する。混乱した生物は攻撃されると、攻撃した相手を敵とみなし、本来の性質に則って反撃する。

・コンテージョン（ネクロマンシー）



●距離：30ヤード
●セービングスロー：効果無し
●詠唱時間：4
●効果範囲：生物1体
●持続時間：永久

この呪文を唱えると、生物に深刻な病気又は衰弱を引き起こす。呪文のかかった者は、すぐに、辛くて何も考えられないような症状に悩まされる。大きなできもの、吹き出物、傷、膿の出る物などである。ストレングス、デクスタリティ、カリスマは、2減少する。呪文のかかった生物は更に動きが遅くなる。これらの効果は、そのキャラクターがキュア・ディジーズ呪文を受けるまで続く。

・エモーション（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内
●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：4
●効果範囲：60フィート四方まで
●持続時間：2ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文を唱えると、術者はまわりにいる者の感情に影響を与えることができる。術者の視界内にいる敵に対しては、絶望の感情を与えられる。呪文に対するセービングスローが失敗すると、被術者はそれまで立っていた場所に横たわり、より大きな力にすべての意思をゆだねてしまう。

ときに、被術者は「俺はここに寝て、死ぬんだ」とか「俺は家に帰る」といった類の叫び声をあげることもある。この呪文の持続時間が過ぎれば、彼らは正常に戻る。

この呪文の第二の効果は、術者に勇気を植え付けることである。あらゆるパニックの影響を取り除き、士気を回復させるとともに、パニックの感情が精神に忍び込むことを防ぐのである。この呪文に対するセービングスローはなく、持続時間の間効果が続く。しかし、マジックレジスタンスやその他同様のものの影響は受ける。

・エンチャンティッド・ウェポン（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者　　●セービングスロー：――
●詠唱時間：4　　●効果範囲：特殊
●持続時間：1日

これは誰にでも使用可能な＋3の魔法の武器を呼び出す呪文である。武器の種類はメイス、アックス、ロングソード、ショートソードのいずれかである。呼び出された武器は1日経つと消滅する。

・ファーサイト（ディヴィネーション）



●距離：特殊　　●セービングスロー：――
●詠唱時間：4　　●効果範囲：特殊
●持続時間：3ラウンド＋1レベルあたり1ラウンド

ファーサイトを唱えると、術者はまだ探検していないマップの領域を見ることが出来る。呪文を唱えた後、見たいマップのセクションをクリックすればよい。呪文の持続時間の間、術者はモンスターや砦を含めてその領域を調べることが出来る。

・ファイアーシールド（青）（エヴォケーション、オルタレーション）



●距離：術者　　●セービングスロー：――
●詠唱時間：4　　●効果範囲：術者
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

青のファイアー・シールドは「燃え立つ氷」のシールドで術者を囲み、冷気のダメージから術者を保護する。このシールドは術者に50%のコールド・レジスタンスを与えるばかりでなく、術者から半径5フィートの円内でなされる攻撃から術者を保護する。この円内で、武器や呪文で術者を攻撃した敵は、1d8＋2の冷気ダメージを受ける。

◆ ウィザード呪文－レベル4 ◆

・ファイアーシールド（赤）（エヴォケーション、オルタレーション）



●距離：術者　●セービングスロー：──
●詠唱時間：4　●効果範囲：術者
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

赤のファイアー・シールドは炎のシールドで術者を囲み、炎のダメージから術者を保護する。このシールドは術者に50％のファイアー・レジスタンスを与えるばかりでなく、術者から半径5フィートの円内でなされる攻撃から術者を保護する。この円内で武器や呪文で術者を攻撃した敵は全て、1d8＋2の炎のダメージを受ける。

・グレーターマリソン（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内　●セービングスロー：──
●詠唱時間：4　●効果範囲：60フィート四方まで
●持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド

この呪文を唱えることで、術者は敵の行うセービングスロー全てを妨げる。その効果は、範囲内に存在する敵意を持つ全ての生物に及ぶ。この呪文の影響を受けたものには、セービングスローを行うたびに－4のペナルティがつく。

エルミンスター：「攻撃呪文に先んじて使えば、まさに効果てきめんじゃの」

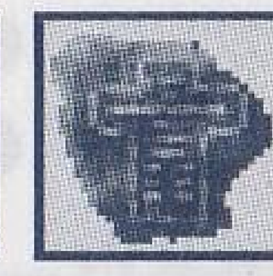
・アイスストーム（エヴォケーション）



●距離：術者の視界内　●セービングスロー：──
●詠唱時間：4　●効果範囲：半径30フィート
●持続時間：4ラウンド

これを唱えると、4ラウンドの間、直径60フィートの範囲に大粒のひょうが激しく降り注ぎ、効果範囲内にいる全ての生物に2d8ポイントのダメージを与える。また、効果範囲内にとどまると、4ラウンドの間、ラウンドあたり2d8ポイントのダメージを受ける。

・インプルーブド・インヴィジビリティ（イリュージョン／ファンタズム）



●距離：接触　●セービングスロー：──
●詠唱時間：4　●効果範囲：生物1体
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文は、インヴィジビリティと似ているが、かけられた者は近接攻撃や飛び道具攻撃、呪文を使って攻撃したあとでも、姿を隠したままでいることが出来る。

しかし、微妙な痕跡やきらめいた光などを追って、鋭敏な敵が呪文にかかったものを攻撃することはある。こうした痕跡は（見えなくなったキャラクターが自分の存在を察知されたあとに）特に捜索された時にのみ見つけることができる。見えないキャラクターへの攻撃は、アタックロールに対して－4のペナルティとなり、見えないキャラクターのセービングスローには＋4のボーナスが与えられる。

注意：攻撃をすると、対象は完全に見えない状態が解除される。敵は対象を標的に出来るようになる。

・マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ（アブジュレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：4
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：——
●効果範囲：半径5フィートの球体

この呪文は微光を発する魔法の球体を術者の周囲に作り出し、レベル1、2、3、の呪文効果が内部に侵入するの防ぐ（即ち、効果範囲を持つ呪文も、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティの中には及ばない）。これには、生来の能力やアイテムからの効果も含まれる。しかし、この球体内からはあらゆるタイプの呪文を唱えることができ、マイナーグローブに影響を与えることなく術者からターゲットへ届く。レベル4以上の呪文はマイナーグローブの影響を受けない。ディスペルマジックの呪文に成功すると、グローブを破壊できる。

・マイナー・シーケンサー（インヴォケーション／エヴォケーション）



●距離：術者
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：永久
●セービングスロー：——
●効果範囲：特殊

この呪文により術者は特殊能力ボタンから記憶した呪文にアクセスできるようになる。このシーケンサーという能力によって術者は2つの呪文を記憶して、同時に放つことができる。ただし、この場合どちらの呪文もレベルは2以下でなければならない。術者が同時に複数のシーケンサーを有することはできず、またそれを他のプレイヤーに与えることもできない。ひとたびシーケンサーが利用されると特殊能力アイコンは消えてしまう。

ヴォロ：「この呪文はただでさえタチの悪いメイジをさらに手に負えなくしちまうんだ」

◆ ウィザード呪文－レベル4 ◆

・モンスターサモニング2（コンジュレーション/サモニング）



- ●距離：40ヤード
- ●セービングスロー：一
- ●詠唱時間：4
- ●効果範囲：特殊
- ●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文はレベル3のモンスターサモニング1とよく似ているが、4HDモンスターを召喚する。1体のモンスターが出現する確率は60%、2体のモンスターが出現する確率は40%である。モンスターは術者から40フィート以内に現れ、魔法の持続時間が切れるか、殺されるまで、術者の敵を攻撃する。

・オティルークス・リジリエント・スフィアー（オルタレーション）



- ●距離：術者の視界内
- ●セービングスロー：効果無し
- ●詠唱時間：1
- ●効果範囲：ターゲットの生物
- ●持続時間：1ターン

この呪文が唱えられると、ターゲットの生物は（呪文に対するセービングスローに成功しない限り）光り輝く力の球体に取り込まれる。リジリエント・スフィアは、呪文の持続時間が終わるまで、ターゲットを覆ったままでいる。このスフィアはあらゆるダメージに対する完全な耐性を持つ。実際、スフィアを取り除くには、ディスペルマジックに成功するしかない。すなわち球体の中に閉じこめられた生物は、あらゆる攻撃から守られるわけだが、同時に外の世界に対してどんな影響を及ぼすこともできない。

・ポリモーフ・アザー（オルタレーション）



- ●距離：術者の視界内
- ●セービングスロー：効果無し
- ●詠唱時間：4
- ●効果範囲：生物1体
- ●持続時間：永久

ポリモーフアザーの呪文は、その影響を受けた生物の姿を永久に変化させる強力な魔法である。ターゲットのメンタルな特性は影響を受けず、また、新しい姿に特有の能力も授けられない。しかし、フィジカルな特性の大半は新しい姿のものに置き換わる。これはその呪文の特定のバージョンで、石化／ポリモーフに対するセービングスローを成功させなければ、ターゲットがリスに変形されるというものである。変形は瞬時に起こり、その効果は、影響を受けた生物に対してディスペルマジックが成功しない限り、永久である。ターゲットが身につけていた衣服や装備も全て含めて新しい姿に変形する。

・ポリモーフ・セルフ（オルタレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：4
●持続時間：1ターン＋術者のレベルあたり3ラウンド
●セービングスロー：－
●効果範囲：術者

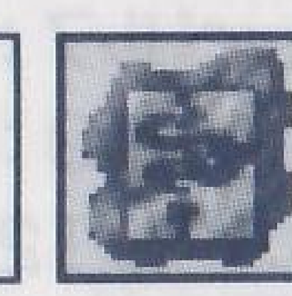
この呪文を唱えることによって、術者は別の生物の姿に変身することができ、その生物の運動機能および呼吸機能を獲得する。新しい姿の他の能力、つまり特殊攻撃や魔法などについては、この呪文では授けられない。また、術者のパーソナリティやメンタリティが変化してしまうおそれも無い。

呪文が唱えられると、その持続時間が終わるまで、術者は好きな時に好きな姿に好きな回数だけ変身することができる。術者が新しい姿に備わっている攻撃を使える場合もあれば、武器を使える場合もある。メンタル特性は変わらないが、フィジカル特性は全て新しい姿のものとなる。さらに、新しい姿に備わっている防御特性、たとえばスライムの持つ飛び道具や鈍器に対するレジスタンスなどは、術者に授けられる。

ポリモーフ・セルフを使うと次のようなものに姿を変えられる：
（1）ノール：マジカルハルバード（＋1の炎ダメージ、＋3のエンチャンティッド・ウェポン）が使える
（2）マスタードジェリー：敵の動きを遅くできる（敵がセービングスローに失敗した場合）
（3）オーガ：相手を殴って大きなダメージを与えられる
（4）スパイダー：相手を攻撃し、毒によるダメージを与えられる

そのほか術者はブラウンベアやブラックベア、ウルフに姿を変えられる。

・リムーブカース（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：4
●持続時間：特殊
●セービングスロー：永久
●効果範囲：特殊

この呪文は物や人にかけられた呪い、あるいは邪悪な存在や怨念を取り除くことができる。ただしこの呪文は、例えば呪いのかけられた盾、武器、鎧から呪いを取り除くわけではない。こうしたアイテムによって呪われた人を呪いから救うのに使用するのである。ある特殊な呪いについては、この呪文を用いても解けない、あるいは解けるとしても術者が一定のレベルを超えていなければならないという場合がある。

・シークレットワード（アブジュレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：4
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：――
●効果範囲：ターゲットの生物

この呪文はターゲットにかけられたレベル8以下のスペル・プロテクションをひとつ無効にする。この呪文によって無効にできるのは、マイナー・スペルターニング、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペルイミュニティ、スペルディフレクション、スペルターニング、それにスペルシールドである。ターゲットにマジックレジスタンスがあったとしても、この呪文には効力が無い。

ヴォロ：「メイジの防御魔法に風穴を開けちまいたい時におひとつどうぞ、ってやつだ」

・スパイダースポーン（コンジュレーション／サモニング）



●距離：40ヤード
●詠唱時間：6
●持続時間：6ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えることで、術者はクモの卵を出現させ、その卵からすぐさま、完全に成長したクモをふ化させる。このクモは術者のテレパシーでコントロールされる。現れるクモの種類は術者のレベルによって決まる。

レベル7：ジャイアントスパイダー
レベル9：フェーズスパイダー
レベル12以上：ソードスパイダー

呪文を唱える際、20%の確率で1匹だけでなく、2匹のクモが現れる。クモは、殺されるか、呪文の持続時間が終わるまで術者のコントロール下に置かれる。

・スピリットアーマー（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：3
●持続時間：10ターン
●セービングスロー：──
●効果範囲：生物1体

この呪文は、持続時間が終わるまで、ターゲットの体の回りに魔法のバリアを作るという点で、レベル3のゴーストアーマーの呪文に似ている。しかしこの呪文の場合、ターゲットの生命力に直接働きかけてバリアを作らせるのである。アーマー自体は重量がなく、動作や呪文の詠唱を妨げることはまったく無い。

スピリットアーマーは、他のアーマーの機能に上乗せする形で使うことはできない。しかし、デクスタリティのボーナスは有効であり、マジックリングとシールドも使える。スピリットアーマーの効果が持続している間は、使用者のＡＣ(アーマークラス)は1となり、フルプレートを着用した場合と同じである。さらに、この呪文は魔法的な性質を持っているため、魔法による攻撃に対してセービングスローを行う場合、＋3のボーナスが与えられる。

しかし、この呪文には危険な点がある。呪文の効果がなくなると、霊魂の外側部分が一時的に失われ、呪文に対するセービングスローに成功しなければターゲットは2d4ポイントのダメージを受けることになる。

・ストーンスキン（オルタレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：1
●持続時間：12時間
●セービングスロー：──
●効果範囲：術者

術者がこの強力な呪文を自分自身にかけると、地面から石の外皮がせり上がってきて、彼を完全に覆い隠す。この外皮はもちろん魔法的なものであって、術者の妨げとはならない。この外皮の効果とは、近接武器や飛び道具のような物理的な攻撃から術者を守ることである。術者のレベルが2つ上がるごとに呪文を1回唱えたときに外皮が現れる回数が1回増える。例えばレベル10の術者は5回、レベル20であれば10回外皮を利用できる。ひとつの外皮で1回の攻撃を防ぐことができるので、レベル10の術者は最初の5回分の攻撃を防ぐことができる。ただし6回目の攻撃によって受ける影響は通常どおりとなる。ディスペルマジックをかけられるか、物理攻撃により全ての外皮が消滅するか、あるいは呪文の持続時間が終わるまでこの外皮は術者を守り続ける。重要なのはこの外皮にはファイアーボールといった類の魔法攻撃から術者を守る効果はなく、一方でマジックミサイルのような魔法による物理攻撃には有効だということである。

◆ウィザード呪文ーレベル4◆

・テレポート・フィールド（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：4
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径30フィート

この呪文により、術者は視界内においてテレポーテーションを起こす。視界内の敵は全て、呪文が持続する間ランダムにテレポートさせられる。この呪文は複数の敵と戦う場合にたいへん有効である。敵の混乱を引き起こし、その間に術者は防御体制を整えるのに集中できるというわけである。

・ウィザードアイ（ディヴィネーション、オルタレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：1レベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：ー
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えると、術者は、本人に視覚情報を送ってくれる、目に見えない感覚器官を作り出す。ウィザードアイは、明るい場所なら通常の視界として60フィートまで見通すことが出来き、呪文が続く限りどの方向にも移動することが出来るが、ディテクトインヴィジビリティの呪文などで感知されるような実体を持っている。固体の障壁があると、ウィザードアイの通り道は遮られる。ウィザードアイの能力が、他の呪文やアイテムによって高められることは無い。ウィザードアイが攻撃を受けると、術者が影響を受ける。術者またはウィザードアイに対するディスペルマジックが成功すると、呪文は終了する。

ウィザード呪文－レベル5

・アニメイトデッド（ネクロマンシー）



●距離：10ヤード
●セービングスロー：―
●詠唱時間：1ラウンド
●効果範囲：特殊
●持続時間：8時間

この呪文で、1－2体のアンデッドモンスターが蘇り、あらゆる状況下で術者に仕える。1体目は常に出現し、術者のレベルにつき5%の確率で2体目が出現して1体目に加勢する。レベル15になると、術者は実に頼もしい同志となるスケルトンウォリアーを召喚できる（1体のみ）

アンデッドは術者に続くことも、エリア内に留まって、そこに侵入してくるあらゆる生物（または特定の生物のみ）を攻撃することもできる。アンデッドは、戦闘で殺されるか8時間が経過するか、ターンされるまで活動を続ける。この呪文を解くことはできない。

・ブリーチ（アブジュレーション）



●距離：術者の視界内
●セービングスロー：―
●詠唱時間：5
●効果範囲：ターゲットの生物
●持続時間：瞬間

この呪文は、ターゲットにかけられた全ての特定の防御呪文と戦闘防御を破り、無効とする。ブリーチによってディスペルされる防御呪文には、シールド、プロテクションサークル、レジストフィアー、プロテクション・フロム・ファイアー／コールド、ファイアーシールド、プロテクション・フロム・アシッド、プロテクション・フロム・エレクトリシティ、プロテクション・フロム・マジックエナジー、プロテクション・フロム・エレメント、そしてプロテクション・フロム・エナジーがある。またブリーチによりディスペルされる戦闘防御は、プロテクション・フロム・ノーマルミサイル、プロテクション・フロム・ノーマルウェポン、プロテクション・フロム・マジックウェポン、ストーンスキン、アーマー、ゴーストアーマー、スピリットアーマー、アブソルート・イミュニティ、マントル、そしてインプルーブドマントルである。ターゲットがマジックレジスタンスを持っていたとしても、この呪文には効力が無い。

◆ ウィザード呪文ーレベル5 ◆

・カオス（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内
●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：4
●効果範囲：60フィート四方まで
●持続時間：5ラウンド＋術者の6レベルあたり1ラウンド

この呪文の効果は、あらゆる点でレベル4の呪文、コンフュージョンと同じである。呪文をかけられた者はぼう然とさまよい歩き、ふらふらと歩き去ることもあれば、敵味方に関係なく攻撃をしかけることもある。術をかけられた者がレベル4以下の場合、この呪文の効果に対するセービングスローは受けられない。しかし、レベル5以上であれば、−4のペナルティで呪文に対するセービングスローを受けられる。呪文の効果は、持続時間が終わるまで、またはディスペルマジックの呪文が成功するまで続く。

・クラウドキル（エヴォケーション）



●距離：10ヤード
●セービングスロー：——
●詠唱時間：5
●効果範囲：幅40フィート、高さ20フィート、奥行き20フィート
●持続時間：1ターン

この呪文は、不気味な黄緑色の蒸気でできた巨大な雲を出現させる。非常に毒性が強く、4＋1ヒットダイス以下のものは全滅し、4＋1ヒットダイスから6ヒットダイスのものは、−4のペナルティで毒に対するセービングスローを成功させなければ死んでしまう。息を止めても、効果を免れることはできない。6レベル（あるいは6ヒットダイス）以上のものは、直ちに雲の外に出なければ、1ラウンドごとに1d10の毒ダメージを受ける。

エルミンスター：「クラウドキルの呪文は思いのほか効果範囲が広いので、
注意して使った方が賢明かもしれんの」

・コーン・オブ・コールド（エヴォケーション）



●距離：術者
●セービングスロー：1／2
●詠唱時間：5
●効果範囲：特殊
●持続時間：瞬間

この呪文を唱えると、円錐形の極寒のエリアが出現する。それは術者の手から発生し、レベルあたり、長さ5フィート直径1フィートの円錐形となって伸びていき、熱を奪い、ターゲットに術者のレベルあたり1d4＋1ポイントのダメージを与える。例えば、レベル10の術者であれば、直径10フィート、長さ50フィートの円錐形の冷気を出し、10d4＋10ポイントのダメージを与えることができる。

◆ウィザード呪文−レベル5◆

・コンジュア・レッサー・エア・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）



●距離：15ヤード　●セービングスロー：──
●詠唱時間：特殊　●効果範囲：特殊
●持続時間：1ターン＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文によって、術者はエア・エレメンタルを意のままに操ることができる。精霊のヒットダイスは8であり、呪文の持続時間が終わるか、または死ぬことによって姿を消して元の次元へ戻るまで、術者のあらゆる気まぐれにも応える。しかし、この呪文では、精霊は常に15%の確率で命令に背き、呪文を使った術者を激しく攻撃する。たとえ攻撃が術者に届かなくても、あくまで術者めがけて攻撃し続けるのである。この攻撃も、エレメンタルが死ぬか、呪文の持続時間が終わるまで続く。この呪文を使う場合、術者は呼び出した相手の精神を制御するために、かなりの集中を必要とする。エレメンタルが召喚されると、精神的な支配をめぐって術者と3ラウンドの間、精神的な戦いが起こる。これが終わるまでに術者が勝てば、術者はエレメンタルをコントロールできる。逆に術者が負けると、エレメンタルが術者を殺そうとする。ただし支配が出来なかったとしても、それによってほかのチャーム系の呪文の使用を妨害されることは無い。また、精神的戦いが終わる前にチャーム系の呪文を使っても、勝敗には影響が無い。

・コンジュア・レッサー・アース・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）



●距離：15ヤード　●セービングスロー：──
●詠唱時間：特殊　●効果範囲：特殊
●持続時間：1ターン＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文は上記の「コンジュア・レッサー・エア・エレメンタル」と同等のアース・エレメンタルを召喚するものである。

◆ウィザード呪文－レベル5◆

・コンジュア・レッサー・ファイアー・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）



●距離：15ヤード　●セービングスロー：－
●詠唱時間：特殊　●効果範囲：特殊
●持続時間：1ターン＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文は上記の「コンジュア・レッサー・エア・エレメンタル」と同等のファイアー・エレメンタルを召喚するものである。

・ドミネーション（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内　●セービングスロー：効果無し
●詠唱時間：5　●効果範囲：生物1体
●持続時間：8ラウンド

ドミネーションの呪文を唱えることで、術者は呪文の効果が持続する間、あらゆる生物の行動をコントロールできるようになる。術者は、ターゲットとの間に成立するテレパシーの関係をもって、ターゲットをコントロールする。レベル4のプリースト呪文、メンタルドミネーションと違う点は、この呪文の場合、ターゲットは自らのモラルに反する行為を強制されても、それを逃れる手だてが無いということである。ただし、ディスペルマジックだけは、ドミネーションを無効にする効果がある。この呪文の効果を回避するために、ターゲットは－2のペナルティで呪文に対するセービングスローを行える。

・フィーブルマインド（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内　●セービングスロー：効果無し
●詠唱時間：5　●効果範囲：生物1体
●持続時間：永久

フィーブルマインドは、ターゲットの知能を、ただの荷物運びの家畜のレベルにまで退化させる。ディスペルマジックが成功するまで、その状態は続く。この呪文の効果を退けるには、対象は－2のペナルティで呪文に対するセービングスローを成功させなければならない。

ヴォロ：「世間にはこの呪文の犠牲者が多いこと、多いこと…」

◆ ウィザード呪文ーレベル5 ◆

・ホールドモンスター（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内　●セービングスロー：効果無し
●詠唱時間：5　●効果範囲：ターゲットを中心とする半径5フィートの円内
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

これは、1d4体のあらゆる種の生き物を、－2のペナルティで呪文に対するセービングスローを行わない限り、9ラウンド以上の間、その場で硬直させる呪文である。

呪文の効果の中心は、術者の選んだターゲットにあるが、ターゲットから半径5フィートの円内にいる全ての敵も呪文の影響を受ける。セービングスローに成功した者は、呪文の影響を全く受けない。またアンデッドの生物を束縛することはできない。

束縛された生き物は動くことも話すこともできないが、周囲の状況は認識でき、動作や発話を必要としない技能であれば駆使することができる。束縛されているからといって、負傷や病気、毒によるターゲットの状態悪化が止まるわけではない。

・ローワー・レジスタンス（アブジュレーション、オルタレーション）



●距離：術者の視界内　●セービングスロー：－
●詠唱時間：5　●効果範囲：ターゲットの生物
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

これはターゲットのマジックレジスタンスを10％＋術者のレベルあたり1％、低下させる呪文である。この呪文に対するセービングスローはなく、マジックレジスタンスも無効である。たとえば、レベル15のメイジが60％のマジックレジスタンスを持つ生物にこの呪文をかけた場合、その生物のマジックレジスタンスは自動的に25％低下する。なお、この呪文は使うたびに効果が加算される。この呪文を同じ生物にもう一度使った場合、ターゲットのマジックレジスタンスは60％－25％（1回目の呪文の効果）－25％（2回目の呪文の効果）となり、マジックレジスタンスの残りは10％となる。この呪文は呪文の持続時間が終わるまで効果が続く。この呪文に対してはディスペルマジックも効果が無い。つまりいったんこの呪文が唱えられると持続時間が終わるまではその効果を無効にすることはできないので注意が必要である。

◆ ウィザード呪文－レベル5 ◆

・マイナー・スペルターニング（アブジュレーション）



●距離：術者　●セービングスロー：――
●詠唱時間：5　●効果範囲：術者
●持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド

この呪文はレベル7のスペルターニングに類似するもので、術者であるメイジに対して詠唱された呪文が、マイナー・スペルターニングのターゲットに撥ね返されるものだ。これは合計でレベル4の呪文に効果がある。これにはスクロールを使って詠唱する呪文と、呪文に似た内在的な能力が含まれるが、次の場合は除かれる：メイジが効果範囲の中心になっていないもの、及び効果範囲が移動しないもの（クラウドキルやスティンキングクラウドなど）。呪文がウィザードに対して直接詠唱される限り、術者にその効果が撥ね返る。この呪文はレベル4までの呪文にしか効果がないが、レベルが残っている限り、呪文は撥ね返される。例えば、残っているのレベルが1で、レベル3の呪文が詠唱された場合、スペルターニングはキャンセルされ、呪文は撥ね返される。

この呪文は術者をディスペルマジックからは守ってくれない。また、ディスペルマジックの影響を受けることもない。

・モンスターサモニング3（コンジュレーション/サモニング）



●距離：40ヤード　●セービングスロー：――
●詠唱時間：5　●効果範囲：特殊
●持続時間：4ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文はレベル3のモンスターサモニング1とよく似ているが、5HDモンスターを召喚する。1体のモンスターが出現する確率は60%、2体のモンスターが出現する確率は40%である。モンスターはスペルレンジ内に現れ、魔法の持続時間が切れるか、殺されるまで 、術者の敵を攻撃する。

・オラクル（ディヴィネーション）



●距離：術者　●セービングスロー：――
●詠唱時間：5　●効果範囲：半径60フィート
●持続時間：瞬間

術者がこの呪文を唱えると、効果範囲内におけるレベル5以下のイリュージョン／ファンタズム系の呪文が全て無効になる。

無効になる呪文はリフレクティッド・イメージ、インヴィジビリティ、ミラーイメージ、ノンディテクション、インプルーブド・インヴィジビリティ、それにシャドードアである。術者が誰に呪文をかけるかを限定できるという点が重要である。したがって、術者のパーティー以外の生物だけに呪文がかかる。呪文の効果範囲は術者を中心とする約60フィートの円内である。

・ファントムブレード（エヴォケーション）



●距離：術者　●セービングスロー：──
●詠唱時間：5　●効果範囲：特殊
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルにつき1ラウンド

この呪文を唱えると、術者の片方の手から半透明の影の様な、重量のない魔法の領域が広がる。音のないこの創造物はブレードの形をしており、本物の剣と同様のダメージを与えることが出来る。術者は通常のTHACOのままで、熟練者の様にこのブレードを扱うことが出来る。命中値のボーナス、ダメージ・ボーナス、攻撃できる生き物に関しては＋3の魔法の剣と同じ。ただし、霊界のものであるところから、アンデッドに与えるダメージは＋10追加になる。この剣を使えるのは術者のみで、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで手の中にある。

・プロテクション・フロム・アシッド（アブジュレーション）



●距離：接触　●セービングスロー：──
●詠唱時間：6　●効果範囲：接触した生物
●持続時間：術者のレベルにつき1ターン

呪文を唱えると、対象の生物はアシッド（酸）系の攻撃、例えばアシッドアローやクリーチャーの特殊攻撃など、魔法系、非魔法系いずれの攻撃に対しても不死身となる。効果は、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・プロテクション・フロム・エレクトリシティ（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：5
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：接触した生物

呪文を唱えると、対象の生物は電気系の攻撃、例えばライトニングボルトやその他のブレス武器など、魔法系、非魔法系いずれの攻撃に対しても不死身となる。この効果は、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・プロテクション・フロム・ノーマルウェポン（アブジュレーション）



●距離：術者自身
●詠唱時間：2
●持続時間：術者のレベルにつき1ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：術者自身

呪文を唱えると、対象となる生物はあらゆる非魔法系の武器に対して不死身となる。ただし、祝福された武器や魔法をかけられた武器は除く。魔法の武器から保護されている者に対してはこの呪文は使えない。効果は、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・シャドードア（イリュージョン/ファンタズム）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：2
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：特殊

この呪文によって、術者は幻の扉を出現させ、その「扉」を実際にくぐり抜けて姿を消したかのように見せかけられる。実際には効果が持続する間、完全に見えなくなる（インプルーヴド・インヴィジビリティの呪文と同様）ので、その間に隅に隠れ、逃げることができるのである。トゥルーシーングの呪文、ジェム・オブ・シーイング、または同様の魔法を用いてのみ術者を発見することができる。

・スペル・イミュニティ（アブジュレーション）

●距離：術者
●詠唱時間：5
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えることで、術者は自分で選択したひとつのスクールの呪文から自分を守ることができる。呪文を唱えた後、術者はどのスクールを選択するか決めねばならない。

◆ ウィザード呪文ーレベル5 ◆

呪文が持続する間は、このスクールの全ての呪文は術者に対し害を与えることも、支援することも不可能となる。術者の利益となるようなプリースト呪文を含む、選択したスクールの全ての呪文が対象となる。

ヴォロ：「名のあるメイジは何たらの一つ覚えみてぇにこいつを使いたがるんでさぁ」

エルミンスター：「口が災いするということばの意味を
もう一度教え込まんといかんようじゃの」

・スペル・シールド（アブジュレーション）



●距離：術者
●セービングスロー：──
●詠唱時間：8
●効果範囲：術者
●持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド

この呪文が唱えられると、術者は次に受ける魔法攻撃から保護される。対象となる呪文には、スペル・スラスト、シークレット・ワード、ブリーチ、ローワー・レジスタンス、ピアース・マジック、ルビーレイ、ワーディング・ウィップ、ピアース・シールド、それにスペルストライクがある。この中の呪文が術者にかけられると、スペル・シールドが発動し、攻撃を吸収する。しかしながら、攻撃を吸収することでスペル・シールドは消滅するため、効果は1回限りである。攻撃を受けない限り、呪文の効果は持続時間が終わるまで続く。

・サンファイアー（エヴォケーション）



●距離：術者自身
●セービングスロー：1/2
●詠唱時間：3
●効果範囲：半径30フィート
●持続時間：瞬間

サンファイアーはファイアーボールに似ている。激しく破裂する炎で、低い轟音と共に爆発し、それを唱えた術者のレベルに比例したダメージを与えるのだ。ダメージは術者の経験レベル1につき1d6ポイントである（最大15d6ポイント）。術者が手を振ると、その周囲のエリア全体に炎が噴き上がり、術者以外の全てに襲いかかる。セービングスローに失敗した者は、爆発によるダメージを完全に受ける。セービングスローに成功した者は、よけたり、地面に這いつくばったり、横に転がったりしたものとして、半分のダメージを受けることになる。

ウィザード呪文－レベル6

キャリオンサモンズ（コンジュレーション／サモニング）



●距離：40ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：7ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：―
●効果範囲：特殊

この呪文はふたつのパートに分けられる。第一のパートでは、小さなポータルを開き、術者が指定した場所に1体あるいは2体のキャリオンクローラーを召喚する。第二のパートでは、そのキャリオンクローラーをより大型で、凶暴なものに変化させる。その結果、術者はキャリオンクローラーが殺されるか、呪文の持続時間が終わるまでキャリオンクローラーを操ることができる。呪文が唱えられる際、35％の確率で1体だけでなく2体のキャリオンクローラーが召喚される。

・チェーンライトニング（インヴォケーション／エヴォケーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：1／2
●効果範囲：特殊

術者がチェーンライトニングを唱えると、術者の指先から電気エネルギーが弧を描いて放出される。この弧状の光り輝く稲妻は術者の近くにいる全ての敵を直撃し、電気の力により彼らを焼き尽くす。稲妻によるダメージは術者の2レベルあたり1d6ポイントである。ターゲットがこの呪文に対するセービングスローに成功した場合、ダメージは半分だけとなる。したがって、レベル12の術者がこの呪文を使用する場合、ターゲットが受けるダメージは6d6となる（ターゲットが呪文に対するセービングスローに成功した場合は3d6）。

・コンジュア・エア・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：特殊
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：―
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えることで、術者はエレメンタル・プレーン・オブ・エアに通じる特別な門を開き、近くまでエアー・エレメンタルを召喚する。60％の確率で12ヒットダイスのエレメンタルが、35％の確率で16ヒットダイスのエレメンタルが、また5％の確率で24ヒットダイスのエレメンタルが現れる。エレメンタルが現れると術者はエレメンタルが命令に背かないよう、3ラウンドの間エレメンタルに意識を集中する必要がある（15％の確率でエレメンタルは術者を攻撃する）。しかし、その後エレメンタルは、殺されるか、呪文の持続時間が終わるまで術者の命令に従う。エレメンタルへの全ての命令はテレパシーによって伝えられるため、うまく命令が伝わらずに時間をロスすることはなく、召喚されたエレメンタルの言葉を知っている必要も無い。

◆ ウィザード呪文－レベル6 ◆

・コンジュア・アース・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：特殊
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：特殊

この呪文は上記の「コンジュア・エア・エレメンタル」と同等のアース・エレメンタルを召喚するものである。

・コンジュア・ファイアー・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：特殊
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：特殊

この呪文は上記の「コンジュア・エア・エレメンタル」と同等のファイアー・エレメンタルを召喚するものである。

・コンティンジェンシー（エヴォケーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：1ターン
●持続時間：術者のレベルあたり1日
●セービングスロー：—
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えると、術者は自分が記憶している呪文の中からひとつを選択することになる。術者の3レベルに対して、呪文の1レベルが対応し、最高でレベル18の術者がレベル6の呪文を選択することが可能である。呪文を選択した後はリストの中から条件のようなものを選ぶ。呪文の発動条件として、「術者のヒットポイントが10%に達する」から、「敵が視界に入る」まで何を選んでもよい。発動条件が満たされると、選択しておいた呪文が自動的に唱えられる。例えばレベル12の術者の場合、術者のヒットポイントが50%に達すれば発動するという条件のもとでストーンスキンをコンティンジェンシーの呪文に設定することができる。この場合、戦闘中、術者のヒットポイントが50%以下に達すると直ちに、ストーンスキンが術者にかけられる。術者による行動は一切必要なく、呪文は自動的かつ即座に発動する。この呪文にはコンティンジェンシーに設定する呪文のターゲットが術者に限られるという制約がある。したがって、攻撃呪文や他のパーティーメンバーをターゲットとする呪文をコンティンジェンシーに設定することはできない。

◆ ウィザード呪文－レベル6 ◆

・デスフォグ（エヴォケーション）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：6
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：――
●効果範囲：半径30フィート

デスフォグの呪文を唱えると、極度に酸性の濃密な霧が立ち込める。霧の中にとどまる者は、酸に対する耐性がないかぎり、デスフォグの蒸気にさらされるラウンドごとに8ポイントのダメージを受ける。又、召喚された生物は全て、ヒットダイスや抵抗力に関係なく即死する。

エルミンスター：「この程度の呪文が、異次元から呼び寄せられた
高位の魔物にまで効くとは、到底思えんがの」

・デススペル（ネクロマンシー）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：6
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：――
●効果範囲：半径30フィート

デススペルを唱えると、効果範囲内の生き物は即死し、生き返ることはない。対象となった生き物をよみがえらせることは出来ないが、この方法で殺された人物はウィッシュを使うと復活することが出来る。ヒットダイスが8以上の生物にはこの呪文は効かない。ただし、召喚された生物は自動的に殺される。この呪文の影響を受けるのは敵だけである。

・ディスインテグレート（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：6
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：ターゲットの生物

他の生物に対してこの呪文を唱えると、細い緑色の光線が放出される。光線に当たると、呪文に対するセービングスローに成功しない限り、生物の姿は塵と化してしまう。この変化は一瞬で起こり、不可逆である。また、その生物が持つアイテムは全てでないにしても、かなりの確率で破壊される。

・フレッシュ・トゥ・ストーン（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：6
●持続時間：永久
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

この呪文はあらゆる生物の肉体を石に変える。石に変えられた人間もしくは生物の所有物も同じように石になってしまう。対象とされた生物は呪文に対するセービングスローを行うことが出来る。石にされてしまった者が攻撃を受けると、粉々にされてしまい、元の姿に戻れなくなる。石から元の姿に戻す為には反対の呪文を唱える以外方法は無い。

・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ（アブジュレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：6
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：－
●効果範囲：半径5フィートの球体

この呪文は、術者とともに移動する、かすかに光る魔法の球体を術者の周りに作り、レベル1、2、3、4の呪文の効果が通過しないようにする（すなわち、効果範囲を持つ呪文も、この球体の内部には効果が無い）。これには、生来の呪文に似た能力や、道具からの効果も含まれている。だが、この魔法の球体の内部からはどんな呪文も唱えることができ、球体に影響を与えることなく、球体を作った術者のもとから対象に届く。レベル5以上の呪文はこの球体の影響を受けない。ディスペルマジックか、あるいはスペルストライクやピアースマジックなどの魔法系の攻撃が成功すれば、この球体は壊れる。

・インプルーブド・ヘイスト（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：ターゲットの生物

この呪文をかけられた生物はスピードが通常の2倍となり、攻撃の間隔は通常の半分となる。また、－2のイニシアチブボーナスを得る。よってスピードの値が6で1ラウンドに1回攻撃する生物は、スピードが12となり、1ラウンドに2回攻撃するようになる。ただし、呪文詠唱速度や呪文の効果についてはスピードアップしない。レベル3のウィザード呪文、ヘイストとこの呪文の間には3つの大きな違いがある。まず、呪文の効果が切れたときに疲労で動けなくなる時間が無い点である。次が、生物1体にのみ有効だという点である。最後の3つ目が、攻撃回数が倍になるという点である。なお、インプルーブド・ヘイストにはスローの効果を打ち消すはたらきがある。この呪文は複数、同時にかけたり、あるいは類似した呪文と同時にかけたりしても相乗効果は無い。呪文の効果は持続時間が終わるか、ディスペルされるまで続く。

◆ウィザード呪文ーレベル6◆

・インヴィジブルストーカー（コンジュレーション／サモニング）



●距離：40ヤード　　●セービングスロー
●詠唱時間：1ラウンド　　●効果範囲：特殊
●持続時間：9時間

この呪文はエレメンタル・プレーン・オブ・エアーからインヴィジブルストーカーを呼び出す。8ヒットダイスのこのモンスターは、どんな任務を命じられても、たとえそれが死を意味することでも、術者に従って仕える。この生物は9時間の間、あるいは敵に殺されるまで術者のコントロール下に置かれる。それが過ぎると自分の属するプレーンに戻るが、人間に仕えなければならなかったことには、ちょっとうんざりするだけだ。

・ミスリード（イリュージョン／ファンタズム）



●距離：術者　　●セービングスロー：－
●詠唱時間：1　　●効果範囲：特殊
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文を唱えることで、術者はインプルーブド・インヴィジビリティの効果を得て、もといた場所から、数フィート離れた地点へとテレポートする。同時に術者と全く同じ姿で、全く同じヒットポイントを持った虚像がもといた場所に現れる。この虚像は攻撃したり、呪文を唱えたりといったことが全くできない。しかし、動き回って見えない術者のためにおとりとなることができる。ヒットポイントが0になるか、ディスペルマジックやトゥルーサイトのようなイリュージョンを無効にする呪文をかけられるまでこの虚像は術者のコントロール下に置かれる。

・ピアースマジック（アブジュレーション）



●距離：術者の視界内　　●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：6　　●効果範囲：ターゲットの生物
●持続時間：特殊

この呪文は、ターゲットの生物に対して2つの大きな影響を及ぼす。第一にターゲットの生物のマジックレジスタンスを術者のレベルあたり1％低下させる。第二にターゲットの生物にかけられたレベル8以下のスペルプロテクションをひとつ無効にする。例えば、レベル15の術者がこの呪文を唱えた場合、ターゲットの生物が持つマジックレジスタンスは15％失われ（ただし、もともとマジックレジスタンスの値が15％以下の場合は0になる）、レベル8以下のスペルプロテクションがひとつ無効になる。

◆ ウィザード呪文ーレベル6 ◆

ピアースマジックが有効な呪文にはマイナー・スペルディフレクション、マイナー・スペルターニング、スペル・ディフレクション、スペルターニング、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペルイミュニティ、それにグローブ・オブ・インヴァルネラビリティがある。マジックレジスタンスをはじめ、あらゆるスペルプロテクションはこの呪文に対して効力が無い。マジックレジスタンスの低下は術者のレベルあたり1ラウンドの間持続する。

・パワーワード・サイレンス（コンジュレーション／サモニング）



- ●距離：30ヤード
- ●詠唱時間：1
- ●持続時間：7ラウンド
- ●セービングスロー：ー
- ●効果範囲：生物1体

術者は、この呪文を使う際に標的を指差してパワーワードを唱える。続く7ラウンドの間、標的となった生物は音を出せなくなる。言葉を発しなければならない呪文は全て、このサイレンスのせいで完全に失敗する。対抗手段は、ディスペルマジックとヴォーカライズの呪文だけである。セービングスローは行えない。

・プロテクション・フロム・マジックエナジー（アブジュレーション）



- ●距離：接触
- ●詠唱時間：6
- ●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
- ●セービングスロー：──
- ●効果範囲：接触した生物

呪文を唱えると、対象となる生物はマジックミサイルやアビ＝ダルジムのホリッド・ウィルティングなど、全ての魔法系の攻撃に対して完全に不死身となる。この効果は呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・プロテクション・フロム・マジカルウェポン（アブジュレーション）



- ●距離：術者自身
- ●詠唱時間：1
- ●持続時間：4ラウンド
- ●セービングスロー：──
- ●効果範囲：術者自身

呪文を唱えると、術者は祝福された武器を含む、あらゆる魔法の武器に対して不死身となる。強力なモンスターの攻撃も魔法系の武器とみなされる。この呪文は、普通の武器から保護されている者や、マントル、インプルーブド・マントル、アブソルート・イミュニティによって保護されている者には使えない。この呪文はスピードファクターと持続時間が少ない為、主として戦闘の最中に術者が数ラウンドを稼ぐ為に使われる。効果は、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

◆ ウィザード呪文ーレベル6 ◆

・スペルデフレクション（アブジュレーション）



●距離：術者　●セービングスロー：——
●詠唱時間：6　●効果範囲：術者
●持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド

この強力なアブジュレーション呪文により、術者である術者に対して詠唱された呪文は、吸収されて消耗される。これは、合計で10レベル分の呪文に対して有効である。これにはスクロールからの呪文と呪文に似た能力が含まれるが、クラウドキルやスティンキングクラウドのなど効果範囲のある呪文や、効果範囲の中心が直接ウィザードに置かれていない場合には効果がない。呪文が直接ウィザードに詠唱されている限りは、呪文は吸収される。呪文は吸収される。レベルが残ってさえいれば、呪文が吸収されることに留意しよう。例えば、残っているのが1レベル分でウィザードに詠唱された呪文がレベル3ならば、スペルデフレクションが終了すると同時に、ウィザードに詠唱された呪文も吸収される。この呪文はディスペルマジックの影響を受けない。

・ストーン・トゥ・フレッシュ（オルタレーション）



●距離：術者の視界内　●セービングスロー：——
●詠唱時間：6　●効果範囲：生物1体
●持続時間：永久

フレッシュ・トゥ・ストーンの逆の呪文であり、石に変えられた生物を元通りにする。同様に、ターゲットの所持品も全て元に戻る。効果は即時で、セービングスローや、システム・ショック・チェックは無い。

・サモン・ニシュルー（コンジュレーション／サモニング）



●距離：40ヤード　●セービングスロー：——
●詠唱時間：1ラウンド　●効果範囲：特殊
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

サモン・ニシュルーの呪文を唱えることで、術者は強大な力を持つ魔法生物、ニシュルーを出現させる。一見すると霧のようだが、よく見ると輪郭を持った赤い蒸気が自らの意志で激しく渦巻いているのが分かる。飛んで火に入る夏の虫のごとく、魔法に引き寄せられたニシュルーは周囲に存在する魔法エネルギーを取り込み、そのニシュルーを術者が利用するわけである。幸い、ニシュルーは術者への忠誠心という点では何ら問題はなく、たとえ気に食わなかったとしても術者を攻撃することは無い。ニシュルーは全く物理的な攻撃を行うことができない。しかし逆に、物理的攻撃に対してはダメージを受ける。

◆ウィザード呪文−レベル6◆

ニシュルーがターゲットに触れ、触手を巻きつける度に、2つの大きな効果があらわれる。ひとつはターゲットが持つマジカルアイテムの使用可能回数を1減らし、残り1回しか使用できないアイテムの場合は破壊するというものである。もうひとつはターゲットの術者が記憶している呪文をひとつ忘れさせるという効果である。どの呪文を忘れさせるかはランダムに決定されるが、最もレベルの高い呪文の中から選択される。ニシュルーには魔法（デスの呪文は例外）に対する完全な耐性があるばかりでなく、実際には魔法をかけられると癒され、回復するのである。ニシュルーはヒットポイントが0になるか、持続時間が終わるまで術者のコントロール下に置かれる。

・テンサーズ・トランスフォーメーション（オルタレーション）



●距離：術者　　●セービングスロー：——
●詠唱時間：6　　●効果範囲：術者
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

テンサーズ・トランスフォーメーションは、その力を知らぬいかなる生物をも驚かすだろう。この呪文を唱えた術者が驚くべき変身を遂げるからだ。術者の大きさとストレングスは英雄的にまで増加し、恐るべき戦闘マシーンになる。この呪文を唱えた術者は、凶暴なファイターと化すのだ。

術者のヒットポイントは2倍になり、受けるダメージは最初、獲得した魔法のヒットポイントから差し引かれる。術者のアーマークラスは、呪文を唱える前より−4のボーナスを得る。ただし最大値は−10である。

術者の攻撃は同レベルのファイターと同じ扱いとなる（すなわち、通常のファイター用の戦闘値を使う）。更に各攻撃は＋2で行われ、攻撃が命中するたびに2ポイントのダメージが追加される。効果は呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

注：この呪文を唱えても、術者の攻撃回数は増えない。

ヴォロ：「メイジがこの呪文使って戦士並みの働きをしちまったら、
あちらさんは商売あがったりってぇもんだ！」

・トゥルーサイト（ディヴィネーション）



●距離：術者　●セービングスロー：ー
●詠唱時間：8　●効果範囲：半径70フィート
●持続時間：1ターン

この呪文の効果は、術者から半径約70フィートの範囲に及ぶ。呪文が唱えられて1ターンの間に、各ラウンドに1回、即座に効果範囲内の敵による全てのイリュージョン／ファンタズム系の呪文がディスペルされる。トゥルーサイトが有効な呪文には、リフレクティッド・イメージ、インヴィジビリティ、ミラーイメージ、ノンディテクション、インプルーヴド・インヴィジビリティ、シャドー・ドア、ミスリード、プロジェクト・イメージ、それにシミュレイクラムがある。効果範囲は術者を中心とする半径約70フィートの円内である。ターゲットにマジックレジスタンスがあってもこの呪文には効力が無い。この呪文は敵に対してのみ有効であり、したがってパーティーメンバーのインヴィジビリティをディスペルするようなことはない。

・ワイヴァーン・コール（コンジュレーション／サモニング）



●距離：40ヤード　●セービングスロー：ー
●詠唱時間：1ラウンド　●効果範囲：特殊
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文を唱えることで、術者は手助けしてくれるワイヴァーンを召喚する魔法の道を開く。ワイヴァーンは完全に術者の精神的なコントロール下に置かれ、反抗することは無い。ただし、当然のことながらチャームモンスターのような魔法をかけられる場合は別である。ワイヴァーンは呪文が持続する間、術者のコントロール下にあり、生きるも死ぬも術者の思いのままである。

ウィザード呪文－レベル7

・キャコフィーンド（コンジュレーション／サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：特殊
●持続時間：15ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：特殊

この呪文が唱えられると、テレポートで出現した強力なデーモンが、暴れまわって視界に入る全てを攻撃し、殺してしまう。呪文によってイービルから守られている者はデーモンの標的とはならない。これは危険な召喚呪文であり、絶望的な状況になるまでは使わないでおくべきである。

・コントロール・アンデッド（ネクロマンシー）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：7
●持続時間：6ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：1-4体

呪文の効果範囲内で1-4体のアンデッドクリチャーをコントロールすることが出来る。この呪文により、術者はアンデッドとテレパシーで交信出来るようになり、アンデッドを完全にコントロールする。3ヒットダイス以下のアンデッドは、この呪文に対するセービングスローは行えない。4ヒットダイス以上であればセービングスローによりこの呪文を無効にすることが出来る。アンデッドのコントロールは、呪文の持続時間が終了するか、ディスペルマジックで呪文が無効になるまで続く。

・ディレイド・ブラスト・ファイアーボール（インヴォケーション／エヴォケーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：7
●持続時間：特殊
●セービングスロー：1／2
●効果範囲：半径30フィート

この呪文は術者が決めた場所に浮かぶ火の玉を生み出す。この火の玉は同じ場所にとどまっているが、誰かが近づきすぎるとそこで爆発する。爆発によるダメージは最大15d6ポイント（呪文に対するセービングスローが成功した場合はその半分）である。

・フィンガー・オブ・デス（ネクロマンシー）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：永久
●セービングスロー：――
●効果範囲：生物1体

フィンガー・オブ・デスの呪文は、目標の生命を奪う。

この呪文を唱え、目標とする生物を指差すと、対象が－2ペナルティで呪文に対するセービングスローを成功させない限り、敵の体内から生命を奪うことが出来る。セービングスローが成功しても、敵は2d8＋1ポイントのダメージを受ける。

・リミテッド・ウィッシュ（コンジュレーション/サモニング、インヴォケーション/エヴォケーション）



●距離：無限
●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：9
●効果範囲：特殊
●持続時間：特殊

リミテッド・ウィッシュは、非常に強力だが難しい呪文である。それは、術者が口に出した言葉をその通り実行するが、それは部分的、又は限られた時間の範囲内のみである。従って、過去、現在、未来の事実を、限られた範囲で変えることが出来る（ただし、言葉を極めて慎重に選ばない限り、変わるのはその術者にとってだけである）。リミテッド・ウィッシュを使っても、たいていの場合、基本的な現実は変わらない。この呪文に出来ることは、例えば術者が失ったヒットポイントを幾らか回復するというようなことである。貪欲な願い事をすると、通常、願った者を災難が襲うことになる。最後に、術者が賢ければ賢いほど、正しい言葉を選ぶ可能性が大きいということだ。ウィズダムの低い術者は、願い事をした時に災難に遭う可能性が大きくなる。

・マントル（アブジュレーション）



●距離：術者
●セービングスロー：──
●詠唱時間：1
●効果範囲：術者
●持続時間：4ラウンド

呪文を唱えると、術者はあらゆる武器に対して不死身となる。ただし＋3以上の魔法の武器は例外とする。とても強力な呪文だが、持続時間が非常に短いうえに詠唱時間も短いので、激しい集中戦の最中ぐらいしか使えない。プロテクション・フロム・マジック・ウェポンとは一緒に使えないという点にも注意が必要だ。効果は、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・マスインヴィジビリティ（イリュージョン／ファンタズム）



●距離：術者の視界内
●セービングスロー：──
●詠唱時間：7
●効果範囲：半径30フィート
●持続時間：1レベルにつき1ラウンド

この呪文を唱えると、効果範囲内のすべての友好的な生物に、インプルーブド・インヴィジビリティ呪文の効果が及ぶ。

この呪文はインヴィジビリティに似ているが、呪文をかけられた者は、姿の見えないままで、ミサイル又は近接武器による攻撃や、呪文詠唱を行うことが出来る。しかし、時としてその存在を感知される痕跡や揺らめきが見えることがあり、感覚の鋭い敵が呪文のかかっている者を攻撃することがある。これらの痕跡が気付かれるのは、特に注意して探そうとした場合（見えなくなっているキャラクターが存在を知られるようなことをした後）だけである。見えないキャラクターへの攻撃は、アタックロールに－4のペナルティを課せられ、見えないキャラクターのセービングスローには＋4のボーナスが与えられる。

・モルデンカイネンソード（エヴォケーション）



●距離：術者　●セービングスロー：—
●詠唱時間：7　●効果範囲：特殊
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文を唱えると、術者はきらきらと光る、剣のような形をしたプレーン・オブ・フォースを作り出すことが出来る。剣はあらゆる面で＋4の武器と同じ働きをし、戦闘での攻撃が成功すると5－20のダメージを与える。呪文を唱えると、剣は完全に術者にコントロールされた状態で空中に浮かぶ。呪文の持続期間中でも、術者は他の行動をすることが出来る。

・パワーワード・スタン（コンジュレーション、サモニング）



●距離：術者の視界内　●セービングスロー：—
●詠唱時間：1　●効果範囲：生物1体
●持続時間：特殊

パワーワード・スタンを唱えると、術者は視界内の狙った生物を失神させることが出来る。持続時間は現在のヒットポイントに応じる。ヒットポイントが1－29の生物は4d4ラウンド、ヒットポイントが30－59の生物は2d4ラウンド、ヒットポイントが60－89の生物は1d4ラウンドの間、失神してしまう。ヒットポイントが90以上の生物にはこの呪文は通用しない。ただし、対象が弱っていて現在のヒットポイントが通常の最大ヒットポイントより低い場合、現在のヒットポイントを適用する。

◆ウィザード呪文－レベル7◆

・プリズマティックスプレー（コンジュレーション／サモニング）



●距離：20ヤード　●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：7　●効果範囲：半径70フィートの円錐
●持続時間：瞬間

この呪文を唱えると、術者の手から様々な色にきらめく7本の光線が放たれる。光線には可視光スペクトルの全ての色が含まれ、それぞれの色の光線に異なる力と効果がある。ヒットダイスが8より少ない生物が光線に当たった場合、以下に挙げる効果とは別に、5ラウンドの間目が見えなくなる。効果範囲内にいる生物は全て、1本あるいは2本の光線に当たることになる。光線による影響は以下のとおりである。

赤－20HPのダメージ（呪文に対するセービングスローに成功すると半分）
橙－40HPのダメージ（呪文に対するセービングスローに成功すると半分）
黄－80HPのダメージ（呪文に対するセービングスローに成功すると半分）
緑－毒に対するセービングスローに失敗すると死亡、成功しても20ポイントの毒によるダメージ
青－石化に対するセービングスローに失敗すると石化
藍－ワンドに対するセービングスローに失敗すると知能低下
紫－呪文に対するセービングスローに失敗すると体がバラバラになる

・プロジェクト・イメージ（イリュージョン／ファンタズム）



●距離：術者　●セービングスロー：――
●詠唱時間：1　●効果範囲：術者
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文を唱えると術者の体から抜け出すようにして、同じ姿の幻影が出現する。この分身は動き回ることができ、術者と同じヒットポイントを持っている。同じ呪文を唱えることはできるが、物理的な攻撃はできない。分身が倒されれば、呪文の効果は終わり、術者は再び動き出せる。また持続時間内に術者がダメージを受ければ、分身は消滅し、術者が再び動けるようになる。それ以外は呪文の持続時間が終わるか、ディスペルマジックやトゥルーサイトのようなイリュージョン系の魔法を無効にする呪文をかけられるまで分身は存在する。

◆ ウィザード呪文－レベル7 ◆

・プロテクション・フロム・エレメント（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：7
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：──
●効果範囲：接触した生物

プロテクション・フロム・エレメントの効果は、術者のレベルごとに1ターンしか続かない。呪文を唱えると、対象となる生物は、魔法、非魔法のいずれに関わらず、呪文、武器、ワンド、ブレス武器などによる全ての炎、冷気、電撃に対して75%の抵抗力が与えられる。この効果は、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・ルビーレイ・オブ・リバーサル（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：──
●効果範囲：ターゲットの生物

この呪文は、ターゲットのあらゆるレベルのスペル・プロテクションをひとつ無効にすることができる。この呪文が有効なものには、マイナー・スペルターニング、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペルイミュニティ、グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、マイナー・スペルディフレクション、スペルターニング、スペルシールド、スペルディフレクション、それにスペルトラップがある。ターゲットにマジックレジスタンスがあっても、この呪文には効力が無い。この呪文は常にターゲットにかけられている最もレベルの高いスペル・プロテクションを無効にする。同じレベルの呪文が2つかけられている場合、どちらが無効となるかはランダムに決定される。

・スペルシーケンサー（インヴォケーション／エヴォケーション）



●距離：術者
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：永久
●セービングスロー：──
●効果範囲：特殊

この呪文により術者は、特殊能力ボタンから記憶した呪文にアクセスできるようになる。シーケンサーのための呪文を選択すると、術者には選択した呪文の持つ力を同時に放つという特殊能力が生まれる。このシーケンサーという能力によって術者は3つの呪文を記憶できるが、どの呪文もレベルは4以下でなければならない。術者が同時に複数のシーケンサーを有することはできず、またそれを他のプレイヤーに与えることもできない。ひとたびシーケンサーが利用されると特殊能力アイコンは消える。

◆ウィザード呪文ーレベル7◆

・スペルターニング（アブジュレーション）



●距離：術者　　　　●セービングスロー：―
●詠唱時間：7　　　●効果範囲：術者
●持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド

この強力なアブジュレーション呪文を唱えると、術者である術者に対して詠唱された呪文が、ターゲットに跳ね返される。これは、合計で12レベル分の呪文に対して有効である。例えば第3レベル呪文を4つ、または、第6レベル呪文1つと、第7レベル呪文1つ、などなど。これにはスクロールを使った呪文と、呪文に似た内在的能力が含まれているが、次の場合は除かれる：術者が呪文効果の中心になっていないもの、及び、効果範囲が移動しないもの（クラウドキルやスティンキングクラウドなど）。

呪文が直接ウィザードに対して詠唱される限り、その効果はターゲットに撥ね返される。留意すべき点として、レベルが残っている限り、呪文が撥ね返される点があげられる。例えば、残っているのが1レベル分のみで、ウィザードに詠唱される呪文がレベル3の場合、スペルターニングはキャンセルされるが、呪文は撥ね返される。この呪文は術者をディスペルマジックからは守ってくれないが、ディスペルマジックの影響を受けることもない。

・スフィア・オブ・カオス（オルタレーション）



●距離：術者の視界内　　●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：7　　　　　●効果範囲：半径30フィート
●持続時間：1ターン

この呪文の効果範囲内にいる敵は全て、スフィアの中に入っている間、ラウンド毎に呪文に対するセービングスローを行わなければならない。セービングスローに失敗した場合、次に挙げる影響がランダムに発生する：リスに変身する、混乱する、炎に包まれる、麻痺する、体が分解する、20ヒットポイント回復する、ランダムにテレポートする、意識を失う、加速する。

・サモン・ジン（コンジュレーション／サモニング）



●距離：40ヤード　　　　●セービングスロー：―
●詠唱時間：1ラウンド　●効果範囲：特殊
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文により、術者は高い能力を持つ大型のジンをエレメンタル・プレーン・オブ・エアからプライム・マテリアルに呼び出すことができる。ジンは上記の持続時間中、術者に仕えて敵を攻撃する。この呪文の使用に際しては、術者には慎重さが求められる。というのも、接し方を誤るとジンは隙を見つけて、術者に襲い掛かってくるからである。

・サモン・イフリート（コンジュレーション／サモニング）



●距離：40ヤード　　●セービングスロー：──
●詠唱時間：1ラウンド　　●効果範囲：特殊
●持続時間：8ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文により、術者は高い能力を持つ大型のジン、イフリートをエレメンタル・プレーン・オブ・ファイアーからプライム・マテリアルに呼び出すことができる。イフリートは上記の持続時間中、術者に仕え敵を攻撃する。この呪文の使用に際しては、術者には慎重さが求められる。というのも、接し方を誤るとイフリートは隙を見つけて、術者に襲い掛かってくるからである。

・サモン・ヘイカシャー（コンジュレーション／サモニング）



●距離：40ヤード　　●セービングスロー：──
●詠唱時間：1ラウンド　　●効果範囲：特殊
●持続時間：8ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文はレベル6の呪文、サモン・ニシュルーに似ている。ヘイカシャーはニシュルーをより強力にしたもので、ヒットポイントや攻撃力がより高いほか、通常武器に対する耐性を持つ。

サモン・ヘイカシャーの呪文を唱えることで、術者は強大な力を持つ魔法生物、ヘイカシャーを出現させる。一見すると霧のようだが、よくみると輪郭を持った灰色の蒸気が自らの意志で激しく渦巻いているのが分かる。飛んで火に入る夏の虫のごとく、魔法に引き寄せられたヘイカシャーは周囲に存在する魔法エネルギーを取り込み、そのヘイカシャーを術者（あるいは他の呪文使用者）が利用するわけである。幸い、ヘイカシャーは術者への忠誠心という点では何ら問題はなく、たとえ気に食わなかったとしても術者を攻撃することは無い。ヘイカシャーは全く物理的な攻撃を行うことができない。しかし逆に、物理的攻撃に対してはダメージを受ける。ヘイカシャーがターゲットに触れ、触手を巻きつける度に、2つの大きな効果があらわれる。ひとつはターゲットが持つマジカルアイテムの使用可能回数を1減らし、残り1回しか使用できないアイテムの場合は破壊するというものである。もうひとつはターゲットの術者が記憶している呪文をひとつ忘れさせるという効果である。どの呪文を忘れさせるかはランダムに決定されるが、最もレベルの高い呪文の中から選択される。ヘイカシャーには魔法に対する完全な耐性があるばかりでなく、実際には魔法をかけられると癒され、回復するのである。ヘイカシャーはヒットポイントが0になるか、持続時間が終わるまで術者のコントロール下に置かれる。

・ケルベンズ・ワーディング・ウィップ（アブジュレーション）



●距離：10ヤード　●セービングスロー：ー
●詠唱時間：7　●効果範囲：特殊
●持続時間：3ラウンド

この呪文は、ターゲットにかけられたレベル8以下のスペル・プロテクションをひとつ無効にすることができる。呪文が持続する間、各ラウンドにひとつずつターゲットのスペルプロテクションが無効となる。この呪文が有効なものには、マイナー・スペルターニング、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペルイミュニティ、グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、マイナー・スペルディフレクション、スペルターニング、スペルディフレクション、スペルシールド、それにスペルインヴァルネラビリティがある。ターゲットにマジックレジスタンスがあっても、この呪文には効力が無い。この呪文は常にターゲットにかけられている最もレベルの高いスペルプロテクションを無効にする。同じレベルのものが2つかけられている場合、どちらが無効となるかはランダムに決定される。

ウィザード呪文−レベル8

・アビ=ダルジムのホリッドウィルティング（ネクロマンシー）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：8
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：ダメージを1／2に軽減
●効果範囲：30フィートの立方体

この呪文は効果範囲内の全ての生物の体内から水分を蒸発させ、術者のレベルごとに1d8のダメージを与える。対象となった生物は呪文に対するセービングスローを行うことができ、成功するとダメージは1／2に軽減される。この呪文は水のエレメンタルや植物系の生物に特に有効で、セービングスローに対して−2のペナルティを与える。この呪文はパーティーのメンバーに害は無い。

・インプルーブド・マントル（アブジュレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：1
●持続時間：4ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：術者自身

呪文を唱えると、術者はあらゆる武器に対して不死身となる。ただし＋4以上の魔法の武器は例外とする。とても強力なので持続時間は非常に短い。詠唱時間も非常に短いので、1、2秒の差が生死を分かつような戦いに適している。プロテクション・フロム・マジックウェポンとは一緒に使えないという点に注意が必要だ。効果は、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・インセンディアリークラウド（エヴォケーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：8
●持続時間：1ラウンド
●セービングスロー：1／2
●効果範囲：半径30フィートの雲

この呪文を唱えると、炎の大波を内に秘めた暗雲が発生する。雲の中にいるものは全て、即座にこの雲から離れない限り、毎ラウンド、術者のレベルごとに1−4ポイントのファイアー・ダメージを受ける。ただし、呪文に対するセービングスローを成功させるとダメージは1／2になる。

・メイズ（コンジュレーション、サモニング）



●距離：接触
●詠唱時間：3
●持続時間：特殊
●セービングスロー：――
●効果範囲：生物1体

メイズの呪文を唱えると異次元空間が出現する。呪文を受けた者はフォース・プレーンのめまぐるしく様相を変える迷宮へと放り込まれる。そこからどのくらいの時間で抜け出せるかはターゲットのインテリジェンスの値のみで決まる。

ターゲットのインテリジェンス	メイズに囚われる時間
2以下	2d4ターン
3から5	1d4ターン
6から8	5d4ラウンド
9から11	4d4ラウンド
12から14	3d4ラウンド
15から17	2d4ラウンド
18以上	1d4ラウンド

ただし、メイズをかけられた生物のいるエリアでレベル9の呪文、フリーダムが唱えられた場合、メイズの効果を早めに終わらせてその生物を現実のプレーンに引き戻す効果がある。それ以外の場合は、呪文の効果は時間いっぱい持続する。また、ディスペルマジックを用いてもメイズに囚われた生物を解放することはできない。

・ピアースシールド（アブジュレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：8
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：――
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えると、敵の術者による呪文防御に大きな打撃を与えられる。ターゲットのマジックレジスタンスは10%+術者のレベルあたり1%、低下する。続いて、どのレベルのスペルプロテクションであろうとひとつを無効にする。例えば、レベル15の術者がピアース・シールドを唱えた場合、ターゲットのマジックレジスタンスは25%低下し（もともとの値が25%以下であれば0となる）、敵のメイジにスペルプロテクションがかけられていれば、それをひとつ無効にする。対象となるスペルプロテクションには、マイナー・スペルディフレクション、マイナー・スペルターニング、スペルディフレクション、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペルイミュニティ、グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペルターニング、スペルシールド、それにスペルトラップがある。マジックレジスタンスをはじめ、いかなるスペルプロテクションもこの呪文に対しては効力が無い。マジックレジスタンスの低下は術者のレベルあたり1ラウンドの間持続する。ピアースシールドをディスペルすることは不可能である。

◆ ウィザード呪文−レベル8 ◆

・パワーワード・ブラインド（コンジュレーション／サモニング）

●距離：術者の視界内
●詠唱時間：1
●持続時間：6ラウンド
●セービングスロー：——
●効果範囲：半径10フィート

パワーワード・ブラインドを唱えると、効果範囲内の1匹あるいはそれ以上の生物の視力を奪うことが出来る。術者は攻撃の中心となる生物を1匹選ぶ。するとその生物を中心として半径10フィートに呪文の効果が広がる。効果は6ラウンド、もしくは呪文が解かれるまで続く。呪文の犠牲者は、命中値へのペナルティやACへのペナルティなど、ブラインドネスの影響を全部受ける。又、呪文にかかったキャラクターの視界は狭まる。

・プロテクション・フロム・エナジー（アブジュレーション）

●距離：接触
●詠唱時間：8
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：——
●効果範囲：接触した生物

呪文を唱えると、対象となる生物には、炎、冷気、酸、魔法、電撃など、魔法・非魔法のいずれに関わらず、呪文、武器、ワンド、ブレス武器等を使ったあらゆるエネルギーの攻撃に対して75%の抵抗力が与えられる。ただし、現実の武器を使った攻撃と、魔法の武器やスピリチュアルハンマーの様に、それ自体でダメージを与えることの出来る呪文は除く。つまり、突く、殴る、切りつけるなどの物理的なダメージには効果が無い。この効果は、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・シミュレイクラム（イリュージョン／ファンタズム）

●距離：術者
●詠唱時間：9
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：——
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えると、術者のコピーが出現する。コピーはほとんどの点で術者と同じであるため、強力な仲間となる。シミュレイクラム（コピーのこと）のレベルは、その時点での術者のレベルの60%となる。そのレベルで術者が備えていることになる呪文と能力は全てコピーにも備わっている。また、ヒットポイントは術者の60%となる。シミュレイクラムは完全に術者のコントロール下に置かれる。

ヴォロ：「こいつで分身こさえて二人で世直しと行きてぇもんだ！」

エルミンスター：「ディスペルマジックの呪文を用意しておいた方がよさそうじゃの……」

・スペルトリガー（インヴォケーション／エヴォケーション）



●距離：術者
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：永久
●セービングスロー：——
●効果範囲：術者

術者はこの呪文によって生まれた魔法能力（特殊能力ボタンからアクセスできる）に呪文を記憶できるようになる。このトリガーというアイテムには3つの呪文を記憶することができ、それを同時に放つことが可能となる。ただし、呪文は3つともレベル6以下でなければならない。術者が同時に複数のトリガーを有することはできず、またそれを他のプレイヤーに与えることもできない。ひとたびトリガーが利用されると特殊能力からアイコンが消えてしまう。

・サモン・フィーンド（コンジュレーション／サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：9
●持続時間：15ラウンド
●セービングスロー：——
●効果範囲：——

レベル7のものに比べてより強力な、このキャコフィーンド系の呪文を唱えると、凶暴なデーモンが召還される。このデーモンはプロテクション・フロム・イービルの呪文で守られていない、範囲内の全てのものを攻撃する。この呪文を使用するのは命がけで捨て身となったメイジだけである。

・シンボル・オブ・デス（コンジュレーション、サモニング）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：特殊
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径30フィート

シンボル・オブ・デスは強力なエンチャントメントで、これによって術者が地面又は他の物の表面にシンボルを刻みつける。このシンボルは誰かがごく近くに来るまで残っていて、誰かが近付いた時点で爆発する。その範囲にいた者は全て、死に対するセービングスローに成功しなければ死ぬ。爆発時にヒットポイントが60ポイント以上ある生物はこの呪文の影響を受けない。

◆ ウィザード呪文ーレベル8 ◆

・シンボル・オブ・フィアー(コンジュレーション、サモニング)

●距離：30ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：特殊
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径30ヤード

シンボル・オブ・フィアーは強力な魔術で、これによって術者は地面または他のものの表面にシンボルを刻むことができる。シンボルは接近しなければそのままだが、誰かが近づきすぎると爆発し、範囲内の全てのものが−4のペナルティで呪文に対するセービングスローを成功しない限り、2ラウンド＋術者の3レベルあたり1ラウンドの間、恐怖のオーラに覆われることになる。

・シンボル・オブ・スタン（コンジュレーション、サモニング）

●距離：30ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：特殊
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径30フィート

シンボル・オブ・スタンは強力なエンチャントメントで、これによって術者が地面又は他の物の表面にシンボルを刻みつける。このシンボルは誰かがごく近くに来るまで残っていて、誰かが近付いた時点で爆発する。その範囲にいた者は全て、−4のペナルティで呪文に対するセービングスローに成功しなければ、2ラウンド＋術者の3レベルごとに1ラウンドのあいだ気絶する。

ウィザード呪文ーレベル9

・アブソルート・イミュニティ（アブジュレーション）



●距離：術者　●セービングスロー：――
●詠唱時間：1　●効果範囲：術者
●持続時間：4ラウンド

呪文を唱えると、術者はあらゆる武器に対して不死身となる。ただし＋5以上の魔法の武器は例外とする。とても強力なので持続時間は非常に短い。詠唱時間も非常に短いので、1、2秒の差が生死を分かつような戦いに適している。プロテクション・フロム・マジックウェポンとは一緒に使えないという点に注意が必要だ。効果は、呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・ブラックブレード・オブ・ディザスター（エヴォケーション）



●距離：術者　●セービングスロー：――
●詠唱時間：9　●効果範囲：特殊
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文を唱えると、黒い、剣の形をした長さ3フィートほどの、プラナー界との裂け目が作り出され、術者の手に飛び込む。呪文が持続する間、普通の剣の様に使える。術者はこの武器の熟練者と見なされる。この剣は＋5の武器で、対象に2−24のダメージを与える。この武器を使っている間、術者のTHACOは、自分の半分のレベルのファイターと同じになる。例えばレベル18術者の場合、レベル9のファイターの戦闘値を使うことになるので、THACOは12になる。対象は攻撃が命中するたび、相手は＋4ボーナスで死に対するセービングスローを成功させなければ分解されてしまう。

・チェイン・コンティンジェンシー（エヴォケーション）



●距離：術者　●セービングスロー：――
●詠唱時間：1ターン　●効果範囲：術者
●持続時間：特殊

チェイン・コンティンジェンシーは術者の魔法エネルギーを導いて、ある条件下でのみそれを放出するという呪文である。基本的に術者は「敵からの攻撃を受ける」などの特定の条件下で解き放たれる呪文を3つ選択することになる。この条件が満たされると選択した3つの呪文全てが直ちに、唱えられる。チェイン・コンティンジェンシーではどのレベルの呪文を選択してもよい。

・エナジードレイン（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：3
●持続時間：永久
●セービングスロー：——
●効果範囲：ターゲットの生物

この呪文を唱えると術者の存在するプレーンとネガティブ・エナジー・プレーンとの間の道が開かれる。術者はこの2つのプレーンを結ぶものとしての役割をにない、ターゲットから吸収した生命力をネガティブ・エナジー・プレーンへと送り、ターゲットから2レベル分の経験値を奪い取るのである。ターゲットはこれによってレベルやヒットダイス、ヒットポイント、能力を永久に失う。失われたレベルを回復する手段としては、プリースト呪文のレストレーションを使うしかない。

・フリーダム（アブジュレーション）



●距離：特殊
●詠唱時間：9
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：——
●効果範囲：特殊

これはインプリズンメントを解除する呪文である。インプリズンメントをかけられると、かけられた者は地底奥深くにある球の中に閉じ込められる。魔法がかけられた場所でこの呪文を唱えると、閉じ込められていた者はすぐに自由になり、閉じ込められた時に立っていたのと全く同じ場所に現れる。この呪文はまた、メイズの呪文効果を無効にし、平面的な迷宮に捕らわれていたキャラクターを解放する。

・ゲート（コンジュレーション, サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：33ラウンド
●セービングスロー：——
●効果範囲：特殊

この呪文によって、術者はピット・フィーンドというアウタープレーンの生物を呼び出せるが、用心しなければ、敵と同時に術者にも襲いかかってくる。術者は自ら（そして仲間）にプロテクション・フローム・イービルの呪文をかけて、このデーモンに気付かれないようにしなければならない。術者がこの方法で自らを守ることに失敗した場合は、ピット・フィーンドは術者とその仲間をずたずたに切り裂き、その亡骸をたいらげてしまう。

・インプリゾンメント（アブジュレーション）



●距離：接触　　●セービングスロー：—
●詠唱時間：9　　●効果範囲：生物1体
●持続時間：永久

近接する生物にインプリゾンメントを唱えると，その生物は地表からはるか地下に作られた小さなスフィアの中に仮死状態で閉じ込められる。インプリゾンメントと逆の呪文、フリーダムが唱えられない限り，そこから抜け出すことはできない。つまりこの大地が存在する限り，そこに閉じ込められたままという恐ろしい運命が待っているのである。インプリゾンメントをかけられた生物のいるエリアでフリーダムが唱えられると，その生物はちょうどもといた場所に再び姿を現す。ディスペルマジックを用いてもインプリゾンメントで拘束された生物を解放することはできない。また、セービングスローも不可能である。

・メテオ・スォーム（エヴォケーション）



●距離：90ヤード　　●セービングスロー：—
●詠唱時間：9　　●効果範囲：半径30フィート
●持続時間：4ラウンド

術者はこの強力な呪文を唱えることで、まさに強大と言うべき力を呼び出す。この力によって上空から引き寄せられた隕石は、効果範囲内のあらゆるものを目がけて手当たり次第に降りそそぐのである。破壊的な力を持った隕石の直撃を受けたものは、敵味方を問わず4−40ポイントのダメージを受ける（セービングスローは不可）。この呪文の使用にあたっては十分な注意が必要である。

・パワーワード・キル（コンジュレーション、サモニング）



●距離：術者の視界内　　●セービングスロー：—
●詠唱時間：1　　●効果範囲：生物1体
●持続時間：瞬間

パワーワード・キルの呪文が唱えられると、範囲内の生物1体が命を絶たれる。パワーワードにより、60ヒットポイントまでの生物を1体殺せる。生物のヒットポイントの最大値が60をこえる場合でも、現在のヒットポイントの値で判定される。セービングスローは無い。ターゲットのヒットポイントの値が60をこえる場合にはこの呪文は効果が無い。

◆ウィザード呪文ーレベル9◆

・シェイプチェンジ（オルタレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：9
●持続時間：5ターン
●セービングスロー：――
●効果範囲：術者

この呪文によって、術者は強力な生物（マインドフレイヤー、アイアンゴーレム、グレーターワーウルフ、アースエレメンタル、ファイアーエレメンタル、ジャイアントトロール）に変身することができる。術者は望みどおりの生物に変身し、その生物の持つ能力をほぼ全て獲得する。したがって、マインドフレイヤーに変身して敵を気絶させ、それからアースエレメンタルに変身してその敵の体を押しつぶすということも可能である。変身後の生物のヒットポイントの値は、シェイプチェンジをかけた時点での術者の値と同じになる。変身には1秒もあれば十分で、システムショックが起こることも無い。

・スペルストライク（アブジュレーション、オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：――
●効果範囲：ターゲットの生物

この呪文はターゲットのまわりに張りめぐらされている全てのマジカル・プロテクションを無効にする。対象となるプロテクションには、マイナー・スペルターニング、マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、スペルイミュニティ、グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ、マイナー・スペルディフレクション、スペルターニング、スペルシールド、スペルディフレクション、スペルインヴァルネラビリティ、それにスペルトラップがある。ターゲットにマジックレジスタンスがあったとしても、この魔法には効力が無い。

・スペルトラップ（アブジュレーション）



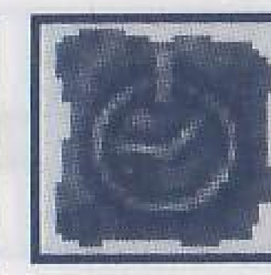
●距離：術者
●詠唱時間：9
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：術者

この強力な呪文は術者のまわりにマジカル・プロテクションの壁を作り出す。この壁に当たった呪文は全て、スペルトラップの力で吸収され、術者は以前に唱えた呪文の記憶を取り戻すことができる。例えば、スペルトラップで守られた術者がフレームアロー（レベル3の呪文）の攻撃を受ける場合、術者は呪文のレベルにして3レベル分にあたる呪文の記憶を取り戻す。つまり術者はレベル3までの呪文を再び使えるようになるわけである。

スペルトラップには、30レベル分の攻撃（つまり、フレームアロー10回分、あるいはフィンガーズ・オブ・デス5回分）から術者を守る効果がある。また、スペルトラップはレベル1からレベル9まで、あらゆるレベルの呪文を吸収することができる。

◆ ウィザード呪文－レベル9 ◆

・タイムストップ（オルタレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：9
●持続時間：特殊
●セービングスロー：—
●効果範囲：特殊

タイムストップの呪文を唱えることで、術者は効果範囲内の時間の流れを1ラウンドの間、止めることができる。その間、術者は範囲内で3ラウンド分の行動を取ることができる。時間が止まっている範囲において、術者は自由に動き、行動できるが、他の生物は全て動きを封じられる。というのも、彼らの時計は文字通り止まっているからである（この呪文の持続時間は術者の主観的なものである）。効果範囲の外から内側へ入ったものも全て時間を止められてしまう。呪文の持続時間が終わると術者の行動は再び、通常の時間の流れの中に置かれる。時間の流れが通常に戻れば直ちに、タイムストップの持続時間中に唱えられていた全ての呪文の効果が現れるという点に注意が必要である。

・ウェイル・オブ・バンシー（ネクロマンシー）



●距離：術者
●詠唱時間：9
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径30フィート

この呪文がクライマックスに達すると、術者はバンシー（うめき声を出す妖精）の様な叫び声を上げる。効果の範囲内のものは全て、この叫びを聞くことになる。死の魔法に対するセービングスローに失敗したターゲットは即座に死んでしまう。術者と仲間は呪文の影響を受けない。

プリースト呪文－レベル1

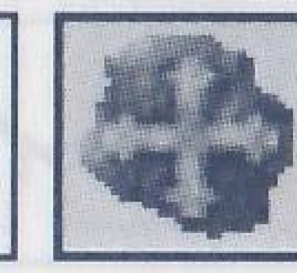
・アーマー・オブ・フェイス（アブジュレーション）



●距離：術者
●セービングスロー：──
●詠唱時間：1
●効果範囲：術者
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文を唱えることで術者は、直接攻撃および魔法攻撃に対する大きな防御力を得られる。この魔法の鎧はエネルギーの力で、術者に向けられたダメージの一部を吸収する。最初のレベルでは防御力は5%で、術者のレベルが5つ上がる度に防御力は5%増す。例えばレベル20のプリーストが使った場合、受けるダメージの25%を鎧が吸収して無効化してくれる。

・ブレス（コンジュレーション/サモニング）



●距離：60ヤード
●セービングスロー：──
●詠唱時間：1ラウンド
●効果範囲：50立方フィート
●持続時間：6ラウンド

この呪文で、友好的な生物のモラルが上がり、恐怖に対するセービングスローを行なう場合に＋1のボーナスが付く。さらに命中判定にも1ポイントのボーナスを得る。60ヤードを超えない範囲で、どの地点を狙って呪文をかけるかは術者の任意による。呪文を唱え終わった瞬間、術者が指定した地点を中心に50立方フィート内の全ての味方に影響を及ぼす（呪文の影響を受けたものが効果範囲の外に出ても効果は持続するが、呪文を唱え終わった後に効果範囲の中に入っても効果はない）

ヴォロ：「同じお恵みなら金色に光る方をいただきてぇもんだ…」

・コマンド（エンチャントメント/チャーム）



●距離：30ヤード
●セービングスロー：特殊
●詠唱時間：1
●効果範囲：生物1体
●持続時間：1ラウンド

この呪文によって、プリーストは1体の対象に、1ラウンドの間「死ね！」（眠れ）という命令を下すことができる。対象はラウンド終了時に、何事もなく目を覚ます。ヒットダイス（または経験レベル）が6かそれ以上の対象は、セービングスローを成功させれば命令に従わなくて済む。

◆ プリースト呪文－レベル1 ◆

・キュア・ライト・ウーンズ（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：5
●持続時間：永久
●セービングスロー：――
●効果範囲：接触した生物

プリーストがこの呪文を唱えながら対象に手を置くと、負傷による肉体的ダメージが8ポイント回復する。この呪文は肉体のない対象には効果がなく、生命のない、あるいはプラナー界外から来た対象の傷を癒すことはできない。

対象が新たにダメージを受けない限り、治癒効果は永久である。意識的に負わされた傷は、通常の傷と同じように、自然治癒、または治療で癒される。

・ディテクトイービル（ディヴィネーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：2
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：――
●効果範囲：術者の視界内

この呪文はあらゆる生物が発する邪気を探知する。効果範囲内にいるイービルの属性を持つ生物は一瞬間赤く光る。

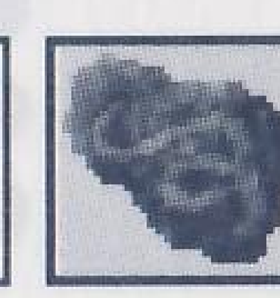
・ドゥーム（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：――
●効果範囲：生物1体

この呪文は対象を極度に意気消沈させる。呪文の持続時間中、対象はTHACOとセービングスローを含め、あらゆるロールに対して－2のペナルティを受ける。この呪文に対してセービングスローは使えない。

・エンタングル（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：4
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径40フィート

この呪文を唱えると、植物が効果範囲内のすべての生物にからみつく。草、雑草、低木、さらに木までがまとわり、巻きつき、からみついて、持続時間の間、しっかりとその状態を保つ。＋3のボーナスでセービングスローに成功すれば、それを回避することができる。絡みつかれた生物は移動ができなくても、攻撃は可能である。

・マジカルストーン（エンチャントメント）



●距離：0
●詠唱時間：4
●持続時間：特殊
●セービングスロー：──
●効果範囲：特殊

プリーストがこの呪文で小石を出現させると、その石は飛び出して対象に命中する。相手に命中すれば常に1～4ポイントのダメージを与える。相手に対して＋1の魔法の武器とみなされるが（例えば魔法の武器によってのみ攻撃可能な相手）、命中判定及びダメージボーナスは加算されない。

・プロテクション・フロム・イービル（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：1
●持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド
●セービングスロー：──
●効果範囲：接触した生物

この呪文を唱えると、対象の周囲1フィートの距離に魔法のバリアーができる。バリアーは対象とともに動き、主に2つの効果を生じる。1つ目は、邪悪な特性を持つ生物及び魔法で召喚された邪悪な生物は、対象への攻撃時、命中判定に－2のペナルティを科せられること。2つ目は、対象がそうした攻撃に対してセービングスローを行なった場合は＋2ポイントのボーナスを得られることだ。

・リムーヴフィアー（アブジュレーション）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：1
●持続時間：1時間
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：半径30フィート

プリーストはこの呪文によって、対象に勇気をもたらし、モラルを最大に高めることができる。効果が消えると、対象のモラルは徐々に戻っていく。この呪文がかかっている対象にフィアーの呪文がかけられた場合は効果が消える。

◆ プリースト呪文－レベル1 ◆

・サンクチュアリ（アブジュレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：4
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：ー
●効果範囲：術者

プリーストがこの呪文を唱えると、敵対していたものから、術者の姿が透明になったかのように、姿を隠すことができる。この呪文に守られている時は呪文の効力を冒さずに直接的な攻撃を取ることはできないが、攻撃的でない呪文や、攻撃とみなされない行動はできる。これにより、術者は自分の傷を回復したり、辺りに灯りをともしたり、ブレスやチャントの呪文をかけたりできる。他人に呪文をかけるには、この呪文を解かなければならない。

・シレイラ（オルタレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：2
●持続時間：4ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：ー
●効果範囲：特殊

これを唱えると、魔法の棍棒が現れ、アッタックロールに＋1ポイントのボーナスが加算され、敵に2d4ポイントのダメージを与えられる。

プリースト呪文ーレベル2

・エイド（ネクロマンシー、コンジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：5
●持続時間：1ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：接触した生物

呪文文効果が持続する間、この呪文の対象には、ブレス1回（アタックロール＋1とセービングスロー）と、1d8のボーナスヒットポイントが与えられる。この呪文によって、本来の最高ヒットポイントを上まわるヒットポイントを獲得することができる。ダメージを受けた場合は、ボーナスヒットポイントから先に失い、そのポイントを癒しの魔法では取り戻すことはできない。例：ヒットポイント8のレベル1のファイターが、2ポイントのダメージを受け（8−2=6）、エイドの呪文でヒットポイント5を得た場合、そのヒットポイントは11となり、そのうち3が一時的なヒットポイントである。その後、攻撃によって7ポイントのダメージを受けると、通常のヒットポイント4と一時的に得たヒットポイント3を失う。更にキュア・ライト・ウーンズの呪文を唱えてもらうと4ポイントのダメージが回復し、元の8ヒットポイントに戻る。

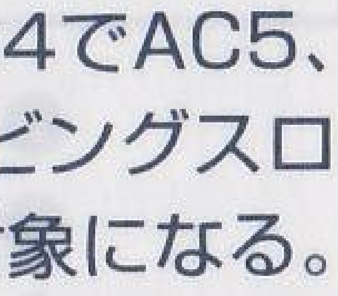
・バークスキン（オルタレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：5
●持続時間：4ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：接触した生物

プリーストがこの呪文を唱えると、対象の生物の皮膚が樹皮のように固くなり、基本アーマークラスがAC6＋プリーストのレベル4ごとに1ACずつ増強される。つまり、レベル4でAC5、レベル8でAC4となる。これに加え、対魔法セービングスローを除くあらゆるセービングスローに、＋1ポイントのボーナスがつく。術者自身、あるいは接触した生物が呪文の対象になる。

・チャント（コンジュレーション/サモニング）



●距離：0
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：半径30フィート

この呪文は、プリースト自身とその仲間に特別の恩恵をもたらし、敵に害悪を及ぼすことができる。呪文の詠唱が完了すると、効果範囲内の味方が、アタックロール、ダメージロール、セービングスローに、＋1のボーナスポイントを獲得する一方で、敵は−1ポイントのペナルティを受ける。この呪文を複数回唱えても、累積効果は得られない。

◆プリースト呪文−レベル2◆

・チャームパーソン・オア・ママル（エンチャントメント/チャーム）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：人型生物1体

この呪文は、人型生物1体に対して有効である。人型生物の定義は、二足の人間、デミヒューマン、人間と同サイズ、もしくはそれより小さいヒューマノイドで、その範疇には、ブラウニー、ドライアード、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフエルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、人間、リザードマン、ニクシー、オーク、ピクシー、スプライト、トログロディテスなどが含まれる。従って、この呪文はオーガには効果がないが、レベル10のウォーリアーには作用する。対象はこの影響を回避するために（＋3の修正と、ウィズダムの＋／−修正がついた）対呪文セービングスローを行う事ができる。

セービングスローに失敗すると、対象は術者を、心に留め守るべき腹心の友であり同志だとみなす。術者が命令を与えると、早急にその命令を実行に移す。

術者が行き過ぎた形で対象に危害を加えたり、加えようとした場合、あるいは対象に対してディスペルマジックが成功すると、呪文は解けてしまう。

同時に複数の呪文が対象にかけられた場合は、最後の呪文が優先される。留意すべきことは、対象は呪文の影響を受けていた時の出来事を全て覚えているという点である。

また、呪文効果が持続する限り、対象をエリア外に出せないという点にも注意が必要だ。

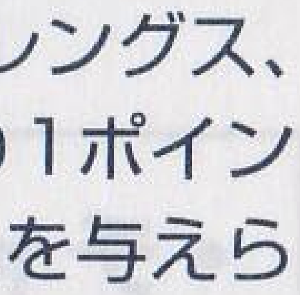
・ドロー・アポン・ホーリーマイト（インヴォケーション）



●距離：術者
●詠唱時間：2
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：
●効果範囲：術者

プリーストは、少しの間力を授けてもらうために、信仰する神に願いを唱える。ストレングス、コンスティテューション、デクスタリティのそれぞれの値に、術者のレベル3あたり1ポイントが加算される。3レベルの術者は能力値に＋1、12レベルの術者は＋4のボーナスを与えられる。

・ファインドトラップ（ディヴィネーション）



●距離：術者
●詠唱時間：5
●持続時間：3ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：術者

この呪文を唱えたプリーストは、魔法及び通常の方法で仕掛けられた、魔法の、あるいは物理的な仕組みをもつ罠を全て見破ることができるようになる。

◆ プリースト呪文－レベル2 ◆

各ラウンドごとに、術者の周囲半径30フィート内にある罠が見破られる。罠とは、次の3つの条件を満たす仕組み、あるいは魔法のかかった場所をいう。急激あるいは予期せぬ結果を引き起こし、術者がその結果を望ましくないあるいは有害だと考え、且、仕掛けた者がそうした有害で望ましくない結果を意図していた、という3点。つまり、グリフや、同種の呪文や仕組は罠の範疇に含まれる。

・フレイムブレード（エヴォケーション）



●距離：術者
●詠唱時間：4
●持続時間：4ラウンド＋術者のレベル2あたり1ラウンド
●セービングスロー：──
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えると、術者の手から一筋の灼熱の炎がほとばしる。術者は、この刃状の炎を、使い慣れた剣のように巧みに操ることができるが、ボーナス、ペナルティは加算されない。接近戦中にフレイムブレードが命中すると、対象は1d4ポイントの切り傷によるダメージと、1d2+4ポイントの炎によるダメージを受ける（つまり6－10ポイント） 対象が炎から保護されている場合は、ダメージは2減少する（つまり、4－8ポイント） 炎の中に住んでいたり、主に炎を武器として使う対象は、切り傷によるダメージのみを受ける（つまり、1－4ポイント） しかし、俗にいうところの魔法武器ではないので、魔法武器でしか攻撃できない生物には通用しない。

エルミンスター：「トロールを葬り去る数ある方法の一つじゃの」

・グッド・ベリー（オルタレーション、エヴォケーション）



●距離：接触
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：永久
●セービングスロー：
●効果範囲：特殊

グッド・ベリーの呪文を唱えると5つの魔法の木の実が出現し、術者はこれを持ち運べる。この木の実を食べると、1ポイントのダメージが回復する。

・ホールドパーソン（エンチャントメント/チャーム）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：ターゲット及びその周囲五フィート以内の者

これを唱えると、1ターンの間、1体以上の人間、デミヒューマン、またはヒューマノイドの動きを封じ、移動を阻むことができる。ブラウニー、ドライアド、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフエルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、人間、コボルド、レザードマン、ニクシー、オーク、ピクシー、スプライト、トラグロディテス他が対象になる。従ってオーガには効果がないが、レベル10のウォーリアーには作用する。

術者が選んだ対象が呪文効果の中心となり、その周囲5フィート以内にいる敵も全て影響を受ける。敵がセービングスローを成功させた場合、呪文の効果はまったくなくなる。アンデッドの動きを止めることはできない。

動きを止められた対象は、動くことも話すこともできず、それに対してなす術もないが、周りの状況は把握している。

対象の時間は通常通り進むので、怪我、病気、毒物による症状の悪化は止まらない。

・ノウアライメント（ディヴィネーション）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

これを唱えると、プリーストは生物のオーラを読みとることができる。術者は1ラウンドの間、移動せずに、対象に集中しなければならない。相手が－2でセービングスローを成功させると、術者は対象に関する情報を全く読みとることができない。特定の魔法による仕掛けはこの呪文の効果を消してしまう。

・レジストファイアーアンドコールド（オルタレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：5
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：接触した生物

この呪文を唱えられた対象は、熱や冷気に対して耐性を持つようになる。厳しくない状況（例えば、裸で雪の降る中を立っていたり、メモを拾うために火の中に手を入れるなど）に対しては完全な耐性を持つようになる。また、赤く焼けた石炭、大量の燃えている油、フレイムソード、ファイアーストーム、ファイアーボール、メテオ・スウィーム、レッドドラゴンのブレス、フロストブランドソード、アイスストーム、フロストワンド、ホワイトドラゴンのブレスといったような激しい熱や冷気（自然のものであろうと魔法によるものであろうと）に対し、ある程度耐性を持つようになる。全ての場合において、生物はある程度温度の影響を受ける。長時間炎や冷気の影響を受けた場合、50%のダメージを科せられる。

・サイレンス　15フィートレイディアス（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径15フィートの球体

この呪文を唱えると、効果範囲内は完全な無音状態になる。全ての音がうち消されるので、会話が全くできず、呪文の詠唱も不可能になる。効果範囲内のものは、－5で対呪文のセービングスローを行わなくてはならず、失敗すると持続時間中は音を立てることはできない。

◆ プリースト呪文－レベル2 ◆

この呪文はその場所に影響を与え続けるものではなく、呪文を唱えたときに効果範囲内にいた者のみにかかる。

ヴォロ：「敵のメイジ様も、こいつを一発食らわせりゃ赤子同然だい！」

エルミンスター：「ワシに使えるものなら真っ先にお主にかけるんじゃがの」

・スローポイズン（ネクロマンシー）



●距離：接触
●セービングスロー：－
●詠唱時間：1
●効果範囲：接触した生物
●持続時間：瞬間

毒に冒された対象にこの呪文を唱えると、毒の回りが遅くなり、猛毒以外の全ての毒が中和される。

・スピリチュアルハンマー（インヴォケーション）



●距離：術者
●セービングスロー：－
●詠唱時間：5
●効果範囲：術者
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド

スピリチュアルハンマーの呪文を唱えると、魔法のハンマーが出現する。術者であるプリーストは、呪文が持続する間、武器に熟練していない事のペナルティーを受けることなくその武器を使うことができる。攻撃に伴い、術者の経験レベル（あるいはヒットダイス）6ごとに＋1のボーナスがつく。上限は、レベル13の術者に与えられるアタックロール＋3、ダメージロール＋3のボーナスである。命中した時に与えるダメージは通常のウォーハンマーと全く同じである（1d4＋1、＋マジカルボーナス）。

プリースト呪文－レベル3

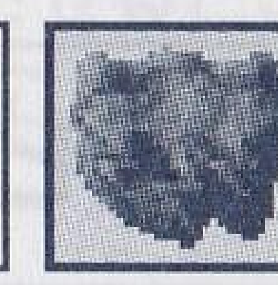
・アニメイトデッド（ネクロマンシー）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：8 時間
●セービングスロー：－
●効果範囲：特殊

この呪文によって、1－2体のアンデッドモンスターが出現し、あらゆる状況下でプリーストに仕える。一体目は常に出現し、術者のレベル1につき5%の割合で2体目が出現して戦闘に加わる。ただしレベル15では、実に頼もしい味方であるスケルトンウォリアーを召喚できるようになる（1体のみ）。アンデッドは術者に従うことも、また一ヶ所に留まり、そこに侵入してくるあらゆる相手（あるいは特定のタイプの相手のみ）を攻撃することもできる。アンデッドは敵に倒されるか、8時間経過するか、またはターンされるまで活動できる。この魔法を解くことはできない。

・コールライトニング（オルタレーション）



●距離：0
●詠唱時間：1ターン
●持続時間：術者の4レベルあたり1ターン
●セービングスロー：1／2
●効果範囲：半径360フィート

この呪文は野外で使わなければ無効になってしまう。術者は1ターンに1回、稲妻を呼び落とすことができる。呪文の持続時間は術者の4レベルあたり1ターンである。落雷1回につき、2d8の電撃によるダメージと、術者のレベルあたり1d8のダメージを与える。つまり、8レベルの術者は、6d8（2d8＋4d8）のダメージを与えることができる。稲妻は、プリーストの敵に垂直に落ちてくる。術者は目標を選択できないが、仲間に稲妻が落ちることはない。

・キュア・ディジーズ（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：1
●持続時間：永久
●セービングスロー：－
●効果範囲：生物1体

術者は、呪文を唱えて病人に手を置くとほとんど全ての病気を治せる。治療は永久にもつが、呪文をかけてもらった者がこれ以上の苦痛から逃れられる訳では無い。ブラインドネス、デフネス、フィーブルマインドも、この呪文で治せる。魔法で作り出された病気のなかには、この呪文で治らないものもある。

◆プリースト呪文ーレベル3◆

・キュア・ミディアム・ウーンズ（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：5
●持続時間：永久
●セービングスロー：
●効果範囲：接触している生物

プリーストがこの呪文を唱え、生き物に手を置くと、傷やダメージが14ポイント回復する。このヒーリングは肉体の無い生き物には効果がない。又、アンデッドやプラナー界の外の生物の傷も治せない。この呪文の効力は、生き物が新たにダメージを受けない限り永久に持続する。つまり、現実のケガと同じように、傷が治っていく訳である。

・ディスペルマジック（アブジュレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：6
●持続時間：特殊
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：30立方フィート

ディスペルマジックは、範囲内にいる全ての者の魔法効果を取り除くことが出来る。これには、呪文、ポーション、ワンドのような魔法のアイテムからといったものが含まれる。しかし、魔法のかかったアイテムや、スペルターニング、スペルデフレクションのような、呪文防御に対しては効果がない。ディスペルが成功する確率は、術者のレベル及びディスペルされる魔法のレベルによって決定される。ディスペルが成功する基礎確率は50%である。ディスペルマジックを唱える術者のレベルがディスペルされる呪文の術者のレベルを1レベル上回るごとに、成功確率は5%ずつ増える。ディスペルマジックを唱える術者のレベルがディスペルされる呪文の術者のレベルを1レベル下回るごとに、成功確率は10%ずつ減る。しかし、レベルの違いに関わらず、常に最低1%の成功又は失敗の可能性がある。つまり、術者のレベルがディスペルしようとする魔法のレベルを10レベル上回っていた場合、失敗の可能性は1%しか無い。同様に、術者のレベルがディスペルしようとする魔法のレベルを4レベル下回っていた場合、成功する可能性は10%しか無い。これによって、対象のレベルが術者のレベルより5以上高い場合、この呪文はほとんど役に立たないということが分かるはずだ。

注意：この呪文で、グリース、ウェッブ、スティンキングクラウドの様な呪文から個人が受けた影響を取り除くことはできるが、範囲にかかった魔法効果そのものは取り除くことができない。

・グリフ・オブ・ワーディング（アブジュレーション、エヴォケーション）



●距離：20ヤード
●詠唱時間：特殊
●持続時間：解除されるまで永久
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：半径30フィート

グリフ・オブ・ワーディングは無許可の生物もしくは敵対する生物の通行、侵入を防いだり、それらが何かを開けるのを防いだりするために、魔法で描かれた強力な碑文である。

小さな橋や入口の見張りや、収納箱や箱に仕掛ける罠として使える。保護されたエリアが侵害されると、絵文字が効力を発揮する。セービングスローに成功すれば、その生物は影響を回避できる。同一エリアに複数の仕掛けを置くことはできない。ただし引出しが3つあるキャビネットなどはそれぞれに仕掛けられる。プリーストはこの呪文で、保護の封印の周囲に微かに光る繊細な網目模様を出現させる。グリフが作動すると、術者のレベルが対象のレベルを1上回る毎に1－4ポイントのエレクトリカルダメージを与える。

・ホールドアニマル（エンチャントメント/チャーム）



- 距離：術者の視界内
- 詠唱時間：5
- 持続時間：術者レベルあたり2ラウンド
- セービングスロー：効果無し
- 効果範囲：ターゲット及びその周囲五フィート以内の者

これを唱えると、動物は身動きがとれなくなり、その場に釘付けにされる。通常の動物と巨大動物にのみ効果がある。ワイヴァーン、アンクヘッグ、キャリオンクローラーなどのモンスターは、動物とはみなされない。術者が選んだ対象が呪文効果の中心となり、その周囲5フィート以内にいる敵も全て影響を受ける。敵がセービングスローを成功させた場合、呪文の効果はまったくなくなる。動きを止められた生物は、動くことも話すこともできず、それに対してなす術もないが、周りの状況は把握していて、動作、発声の必要がない能力を使うことができる。怪我、病気、毒物による症状の悪化は止まらない。

・ホーリースマイト（ネクロマンシー）



- 距離：術者の視界内
- 詠唱時間：3
- 持続時間：瞬間
- セービングスロー：特殊
- 効果範囲：半径20フィート

この呪文は、プレーン・オブ・ブリリアンスのエネルギーを使い、対象との間にチャネルを開く。その結果、呪文の効果範囲内にいる邪悪な生き物は、術者のレベルあたり1から4ポイントのダメージを受ける。呪文に対するセービングスローを成功させればダメージは半減する。又、対象がセービングスローに失敗した場合には、1ラウンドの間、目が見えなくなる。

・インヴィジビリティパージ（ディヴィネーション）



- 距離：術者の視界内
- 詠唱時間：8
- 持続時間：瞬間
- セービングスロー：──
- 効果範囲：半径30フィート

この呪文の効果範囲内にいる透明化した生物は、直ちに透明化を解除される。サンクチュアリ、インプルーブド・インヴィジビリティ、シャドードアなどの、影響下にあるものがこの範疇に含まれる。

◆ プリースト呪文－レベル3 ◆

・ミスキャストマジック（エンチャントメント/チャーム）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

呪文を使うものがこの呪文の影響を受けると、呪文を使う能力が著しく低下する。対象が呪文を使おうとしても、80%の確率で失敗する。呪文に対するセービングスローをすることはできるが、－2のペナルティを受ける。

・プロテクション・フロム・ファイアー（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：6
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：──
●効果範囲：接触した生物

この呪文の効果は3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンドの間持続する。この呪文により、対象は通常の炎の影響を全く受けなくなる（松明、篝火、オイルランプの火など）。また、炎のドラゴンブレスや、バーニングハンド、ファイアーボール、ファイアーシード、ファイアーストーム、フレイムストライク、メテオ・スウォームなどの呪文、さらにヘルハウンド、パイロヒュドラの吐息といった魔法の炎にさらされてもダメージの80パーセントが軽減される。

・リムーブカース（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：6
●持続時間：永久
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：特殊

プリーストはこの呪文を唱えて、アイテムや人間にかけられた呪い、あるはアンデッドや邪悪な存在から放たれた呪いを解くことができる。この呪文は、盾、武器、鎧などにかかっている呪いそのものを解くことは出来ないが、そういったアイテムによって苦しむ人をそのアイテムから解放するためには非常によく使われる。特定の呪いについては、この呪文を用いて解除できない場合や、術者が一定のレベルを超えていなければならない場合がある。

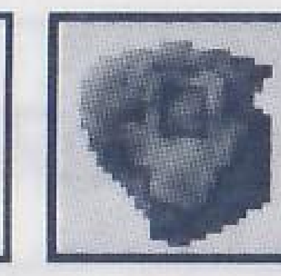
・リムーブパラリシス（アブジュレーション）



●距離：術者のレベルあたり10ヤード
●詠唱時間：6
●持続時間：永久
●セービングスロー：──
●効果範囲：半径20フィート

プリーストはこの呪文を使い、麻痺や、それに類する魔法（グールの攻撃やホールド系の呪文）の効力を解くことができる

・リジッドシンキング（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：人間あるいは哺乳動物1体

この呪文の対象は、呪文に対するセービングスローを成功させないと、呪文の影響を受けることになる。リジッドシンキングの呪文の影響を受けた者は勝手に歩きまわったり、最も近くにいる者を攻撃したり、混乱して立ちつくしたりする。

・ストレングス・オブ・ワン（オルタレーション）



●距離：術者
●詠唱時間：3
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：―
●効果範囲：1パーティ

この呪文を唱えることにより、パーティー全体のストレングスの値が18/76になる。パーティーの中に元々、あるいは魔法のアイテムの力で、これよりも高いストレングスの値を持つものがいる場合、ストレングスは18/76に下がる。この呪文は1ターン有効で、その後パーティーのストレングスの値は元に戻る。

・サモンインセクト（コンジュレーション/サモニング）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：9
●持続時間：7ラウンド
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：生物1体

サモンインセクト呪文は、普通の昆虫の大群を呼び寄せて、術者の敵を攻撃させる。この大群は、効果範囲内の術者が選んだ地点に集まり、術者が指定した1体の生物を攻撃する。攻撃を受けた者は、大群から逃げる為に、ブレス武器に対するセービングスローを行える（−4ペナルティ）。失敗すると、呪文の持続時間の間、2秒ごとに1ポイントのダメージを受ける。

呪文の対象者は、アタックロールに−2、アーマークラスに+2のペナルティを受ける。大群は対象者を繰り返し攻撃するので、呪文を唱えるのは非常に難しくなる（50%の確率で呪文は失敗する）

◆ プリースト呪文−レベル3 ◆

・アンホーリーブライト（ネクロマンシー）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：半径20フィート

この呪文は、ネガティブ・マテリアル・プレーンのエネルギーを使い、対象との間にチャネルを開く。その結果、呪文の効果範囲内にいるグッドの属性を持つ生き物は、術者のレベルあたり1から4ポイントのダメージをを受ける。呪文に対するセービングスローを成功させればダメージは半減する。又、対象がセービングスローに失敗した場合には、4ラウンドの間全てのロールに対し、−2のペナルティを受ける。

・ゾーン・オブ・スウィートエア（アブジュレーション）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：3
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：無し
●効果範囲：特殊

ゾーン・オブ・スウィートエアは、毒を持つ雲（クラウドキルの様に魔法で作り出された雲を含む）によるあらゆる有毒な要素を取り除く。この呪文によって、術者がその時にいるエリア全体の全ての雲は吹き払われる。ドラゴンブレス武器によって作り出された毒の雲（グリーンドラゴンの塩素ガスなど）に対する保護の効果は無い。

ヴォロ：「昨晩ありついた飯ときたら、こいつをかけちまいたいほど
香りかぐわしき逸品にござい！」

プリースト呪文ーレベル4

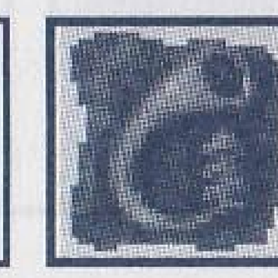
・アニマルサモニング1（コンジュレーション／サモニング）



●距離：20ヤード
●詠唱時間：7
●持続時間：3ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：特殊

これを唱えると、4ヒットダイスもしくはそれ以下の動物2−3体を召喚できる。出現する動物の種類は無作為に選ばれ、殺されるか、呪文の持続時間が切れるまで、術者のコントロール下に置かれる。

・コール・ウッドランド・ビーイング（コンジュレーション／サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：7
●持続時間：3ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：特殊

これはパーティーを支援するニンフを召喚する呪文である。ニンフはプリースト呪文をいくつか記憶しており、パーティーにとって最も役立つような状況でそれを使用する（メンタルドミネーションやコンフュージョン、ヒーリングなどの呪文が使用可能）。ニンフは殺されるか、呪文の持続時間が終わるまで術者のコントロール下に置かれる。

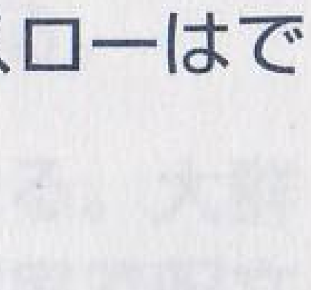
・コーズ・シリアス・ウーンズ（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：7
●持続時間：永久
●セービングスロー：—
●効果範囲：接触した生物

この呪文はキュア・シリアス・ウーンズの逆である。接触した生物をヒーリングするのではなく、逆にダメージを与えるのだ。プリーストの接触が成功すると、対象は17ポイントのダメージを受ける。呪文は次の攻撃でも有効だが、攻撃できるのは2ラウンドの間だけで、その後呪文は無効になる。またプリーストが対象を外せば呪文は無駄になる。セービングスローはできない。

・クローク・オブ・フィアー（コンジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：6
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：術者自身

クローク・オブ・フィアーを唱えると、術者は自分の恐怖のオーラを半径3フィートに放射することが出来る。

このオーラの内側にいる全てのキャラクター及びモンスターは、対呪文のセービングスローに成功しない限り、4ラウンドの間パニック状態で逃げ回る。影響された者は、アイテムを落とす可能性さえある。パーティーのメンバーは、恐怖のオーラに触れたとしてもその効果には影響されない。

・キュア・シリアス・ウーンズ（ネクロマンシー）



- 距離：接触
- 詠唱時間：7
- 持続時間：永久
- セービングスロー：──
- 効果範囲：接触した生物

この呪文は、キュア・ライト・ウーンズをより強力にしたものである。プリーストが対象の体に手を置くと、その負傷によるダメージが17ポイント回復する。肉体や生命がない、あるいはプラナー界外の対象には効果がない。

・デスウォード（ネクロマンシー）



- 距離：術者の視界内
- 詠唱時間：1ラウンド
- 持続時間：術者のレベルあたり1ターン
- セービングスロー：──
- 効果範囲：生物1体

この呪文は、呪文の持続時間中、対象をデスマジックから守る。これにはディスインテグレート、パワーワード・キル、デススペル、フィンガー・オブ・デスなどが含まれる。

・ディフェンシブ・ハーモニー（エンチャントメント／チャーム）



- 距離：術者
- 詠唱時間：1
- 持続時間：6ラウンド
- セービングスロー：──
- 効果範囲：半径10フィート

ディフェンシブ・ハーモニーは、影響を受けた複数の生物にディフェンシブボーナスを与える。彼らは魔法によって、攻撃と防御を調和させることができるようになる。つまり、1回の戦闘や対決において、複数の生物がひとつのユニットとして行動できるようになるのである。効果の中心は常に術者にあるが、半径10フィート以内の全ての者に影響が及ぶ。呪文が唱えられた後は、影響を受けた者がこの範囲外に移動しても、調和の効果は続く。呪文の効果が持続する間、影響を受けた生物はそれぞれアーマークラスに＋2のボーナスを受ける。この効果は6ラウンドの間、または呪文がディスペルされるまで続く。

エルミンスター：「一丸となって戦いに臨めば、そうそうやられはせんわけじゃの」

◆ プリースト呪文−レベル4 ◆

・ファーサイト（ディヴィネーション）



●距離：特殊
●セービングスロー：――
●詠唱時間：4
●効果範囲：特殊
●持続時間：3ラウンド＋1レベルあたり1ラウンド

ファーサイトを唱えると、術者はまだ探検していないマップの領域を見ることが出来る。呪文を唱えた後、見たいマップのセクションをクリックすればよい。呪文の持続時間の間、術者はモンスターや砦を含めてその領域を調べることが出来る。

・フリーアクション（アブジュレーション）



●距離：接触
●セービングスロー：――
●詠唱時間：5
●効果範囲：接触した生物
●持続時間：1ターン＋術者のレベルあたり1ラウンド

この呪文を受けた者は効果が持続する間、動きを妨げる魔法（ウェッブ、ホールドパーソン、グリース、エンタングルなど）にかからなくなる。

・ホーリーパワー（エヴォケーション）



●距離：なし
●セービングスロー：――
●詠唱時間：6
●効果範囲：術者
●持続時間：術者のレベルにつき1ラウンド

この呪文を唱えると、術者は自分と同レベルのファイターのストレングスとスキルを手に入れることが出来る。元のストレングスに関係なくプリーストのストレングスは18／00に設定され、THACOは同レベルのファイターの値と同じになる。又、術者の経験レベルあたり1ポイントの一時的なヒットポイントが追加される。これは呪文の持続時間の間、あるいは呪文が解かれるまで続く。

◆ プリースト呪文－レベル4 ◆

・レッサー・レストレーション（ネクロマンシー）

●距離：接触
●詠唱時間：2
●持続時間：永久
●セービングスロー：—
●効果範囲：ターゲットの生物

この呪文を唱えると、被術者のライフエナジー・レベルが上がる。これによって、力又はモンスターによって下げられたライフエナジー・レベルを元に戻すことが出来る。この呪文を唱えるとプリーストは非常に消耗し、唱えた後はすぐに休息が必要となる可能性が大きい。一瞬にして、何日分もに相当する疲れを感じるからである。

・メンタルドミネーション（エンチャントメント／チャーム）

●距離：術者の視界内
●詠唱時間：4
●持続時間：8ラウンド
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

呪文をかけられた者は、プリーストが心に侵入するのを防ぐために、－2のペナルティで呪文に対するセービングスローを行わねばならない。この呪文はウィザード呪文、ドミネーションと効果が似ているものの、小さな違いもいくつかある。最も目立つ違いが、この呪文はプリーストが対象の心や記憶、感覚器官に入り込むものではないという点である。プリーストは呪文が続く間、単に対象に何らかの任務や行動を命令することができるだけである。コントロールするためには、プリーストは範囲内にいて、対象を視界にとらえていなければならない。術者は呪文がディスペルされるか、持続時間が終わるまで、対象をコントロールできる。

・ネガティブプレーンプロテクション（アブジュレーション）

●距離：接触
●詠唱時間：3
●持続時間：5ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：生物1体

この呪文は、術者又は術者の触れた生物に、ネガティブエナジー・プレーンとの繋がりを持つアンデッドモンスター（ヴァンパイアなど）と、エナジー・レベルを下げる武器や呪文に対する部分的な防御を与える。ネガティブプレーンプロテクション呪文は、ネガティブエナジー攻撃の効果を相殺すると思われる、ポジティブエナジー・プレーンに回路を開く。ネガティブエナジー攻撃から保護されている生物は、呪文の持続時間の間、どの様な形のレベルドレインからも守られる。保護された生物はその攻撃による通常のヒットポイントダメージだけを受け、経験値は下がらない。ネガティブエナジー・プレーンでは、この呪文を唱えることは出来ない。

◆ プリースト呪文－レベル4 ◆

・ニュートラライズポイズン（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：1
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：—
●効果範囲：接触した生物

この呪文は体から自然の毒物および魔法による毒物を実質的に取り除く。毒におかされた者にこの呪文を唱えると即座に毒が解かれ、失われたHPを10ポイント回復することができる。この呪文はまた、視力や聴力の回復と共に、あらゆる病気を治療する効果がある。

・ポイズン（ネクロマンシー）



●距離：15フィート
●詠唱時間：4
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

術者はこの呪文を使って、毒に対するセービングスローに失敗した相手を毒で犯すことが出来る。毒の効果は術者のレベルによって異なる。詳細は以下の通り:

7−9レベル	2d8+2／ラウンド
10−12レベル	3d8+3／ラウンド
13−14レベル	4d8+4／ラウンド
15−16レベル	6d8+5／ラウンド
17レベル以上	8d8+6／ラウンド

セービングスローを成功させた者は呪文の影響を受けない。

・プロテクション・フロム・イービル　10フィートレイディアス（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：7
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：—
●効果範囲：半径10フィート

この呪文を唱えると、半径10フィート以内の全ての生物がそれぞれ「プロテクション・フロム・イービル」の効果を受ける。呪文をかけられた者のまわりには半径10フィートの魔法のバリアーが生じて、動きにあわせてバリアーも移動する。このバリアーにはふたつの大きな効果がある。イービルおよびイービルの魔法をかけられた生物による全ての攻撃について攻撃ロールに−2のペナルティがつくというのが第一の効果である。そして第二の効果がこうしたイービルによる攻撃に対するセービングスローに+2のボーナスがつくというものである。

ヴォロ：「魔界の住人から身を守る数少ねぇ方法の一つでぇ」

・プロテクション・フロム・ライトニング（アブジュレーション）

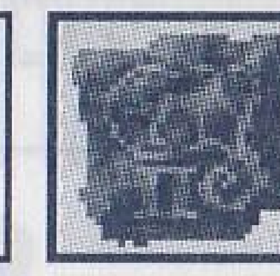


●距離：接触
●詠唱時間：7
●持続時間：術者のレベルあたり5ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：接触された生物

この呪文を唱えると、ライトニングボルトやショッキンググラスプなどの魔法による電気的な攻撃に対して完全に身を守ることができる。このプロテクション効果は、呪文の持続時間が終わるか、呪文がディスペルされるまで持続する。

プリースト呪文ーレベル5

・アニマルサモニング2（コンジュレーション／サモニング）



●距離：術者の経験レベルあたり60フィート
●詠唱時間：8
●持続時間：3ターン
●セービングスロー：——
●効果範囲：特殊

これを唱えると、8ヒットダイスもしくはそれ以下の動物1－3体を召喚できる。召喚された動物は、呪文の持続時間が切れるまで、その能力の範囲内で術者を補助する。召喚できるのは通常の動物、もしくは巨大動物だけで、空想上の動物やモンスターを呼び出すことはできない（キメラ、ドラゴン、ゴーゴン、マンティコアなどは不可）。

・コーズ・クリティカル・ウーンズ（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：8
●持続時間：永久
●セービングスロー：——
●効果範囲：接触した生物

この呪文はキュア・クリティカル・ウーンズの逆である。接触した生物をヒーリングするのではなく、逆にダメージを与えるのだ。プリーストの接触が成功すると、対象は27ポイントのダメージを受ける。呪文は次の攻撃でも有効だが、攻撃できるのは2ラウンドの間だけで、その後呪文は無効になる。また、プリーストが対象を外した場合、呪文は無駄になる。セービングスローはできない。

・カオティックコマンド（エンチャントメント／チャーム）

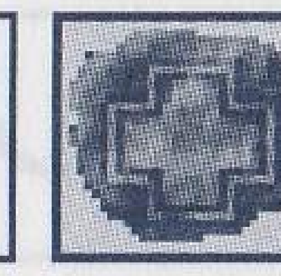


●距離：術者の視界内
●詠唱時間：3
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：——
●効果範囲：生物1体

カオティックコマンドによって、対象はマジカルコマンドの影響を受けなくなる。マジカルコマンドにはチャーム、ドミネーション、コマンド、スリープ、メイズ、コンフュージョンが含まれる。カオティックコマンドはまた、精神的な攻撃から対象を守る効果もある。呪文の影響が及ぶのは1体だけで、呪文の持続時間が終わるか、呪文がディスペルされるまで効果が続く。

◆ プリースト呪文－レベル5 ◆

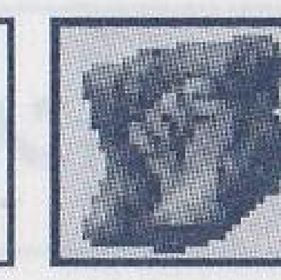
・キュア・クリティカル・ウーンズ（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：接触された生物
●持続時間：永久
●セービングスロー：—
●効果範囲：生物1体

キュア・クリティカル・ウーンズは、キュア・ライト・ウーンズを非常に強力にした呪文である。プリーストは対象の生物に手をかざし、対象が負傷して受けたダメージから27ポイントを回復させる。この呪文は、肉体を持たないものやプレーン界以外で生まれたもの、死者には効果がない。

・チャンピオンズストレングス（オルタレーション）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：2
●持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：生物1体

この呪文を唱えることで、プリーストは神の力を効率的に引き出し、その力を対象の生物に与えて、その結果、チャンピオンを作り出す。対象は術者の3レベルあたり1ポイント、THACOにボーナスを受ける。例えば、レベル9のプリーストであれば、対象に対し、THACOに3ポイントのボーナスを与えられる。また、呪文が持続する間、対象のストレングスは18/00に設定される。ただし、対象のストレングスがこの値を超えている場合、18/00にまで値が下げられることになる。

この呪文の欠点は、呪文の持続する間術者が対象と神との交信に集中しなければならないために、ほかの呪文を唱えることができない点である。呪文の効果はディスペルされない限り、術者のレベルあたり3ラウンド持続する。

・フレイムストライク（エヴォケーション）

●距離：術者の視界内
●詠唱時間：8
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：1／2
●効果範囲：生物1体

プリーストがフレイムストライクを唱えると、轟音とともに火柱が落下し、術者が選んだ場所を直撃する。対象は呪文に対するセービングスローを行わなくてはならず、失敗した対象は、術者のレベルあたり1d8ポイントのダメージを受ける。成功した場合は、ダメージは半分になる。

◆プリースト呪文ーレベル5◆

・グレーターコマンド（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：1
●持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径20フィート

レベル1の「コマンド」の呪文と同様、この呪文を唱えるとプリーストは他の生物達を『殺す』（眠らせる）ことが出来る。ただし効果が持続するのは術者のレベルごとに1ラウンドで、ラウンドが終了すると生物達は無傷の状態で目を覚ます。範囲はスティンキングクラウドやファイアーボールと同じである。

・インセクトプラーグ（コンジュレーション/サモニング）



●距離：120ヤード
●詠唱時間：5
●持続時間：6ラウンド
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：視界内の敵

プリーストがこの呪文を唱えると、這い回ったり、飛び跳ねたり、飛び回ったりする昆虫の大群が集まって来る。この大群はまず対象者に飛びかかり、次に、6体まで、対象者の近くにいる仲間に飛びかかる。大群の中で呪文を唱えることは不可能である（100%失敗する）。インセクトプラーグの中にいる生物は、アーマークラスに関わらず、その中にいる限り、虫に咬まれたり刺されたりして、2秒ごとに1ポイントのダメージを受ける。インヴィジビリティでは保護されない。うねる昆虫の大群の中にいると窒息しそうになるので、中にいる者はそれぞれ、ブレス武器に対するセービングスローを行わないと1ラウンドの間恐怖に逃げ回る。

・アイアンスキン（オルタレーション）



●距離：0
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：12時間
●セービングスロー：──
●効果範囲：術者自身

ドルイドがこの強力な呪文を唱えると、鉄の皮膚が地面から持ち上がって来て、完全にその体を覆う。この皮膚はもちろん魔法によるもので、ドルイドの動きを妨げることは全く無い。これは、近接武器やミサイル武器のような物理的な攻撃からドルイドを守る為の物である。術者の2レベルごとに、呪文を唱えた時の皮膚の数が増える。例えば、10レベルのドルイドは5枚の皮膚を得られる。それぞれの皮膚について、1つの攻撃を食い止める。つまり、10レベルのドルイドは最初の5回の攻撃からは守られるが、6回目の攻撃には通常通りの影響を受ける。この皮膚は、ディスペルマジックをかけられるか、物理的な攻撃によって全ての皮膚が無くなるか、呪文の持続時間が切れるかするまで残っている。重要な注意事項として、これはファイアーボールのようなエリア攻撃からはドルイドを守らないということが挙げられる。しかし、マジックミサイルのような、魔法による物理的攻撃からは守られる。

・マジックレジスタンス（オルタレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：生物1体

この呪文をかけられた者には全ての魔法に対する耐性（レジスタンス）が与えられる。与えられる耐性はプリーストのレベルあたり2%、最大で40%（レベル20の術者の場合）である。すでに対象が呪文により与えられる耐性を上回る耐性を備えている場合、耐性値は呪文によって下げられてしまう。持続時間が終わるか、ディスペルされるまで呪文の効果は続く。

・マスキュア（ネクロマンシー）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：永久
●セービングスロー：――
●効果範囲：半径30フィート

この呪文を使う時、プリーストはパーティーのメンバーの顔を思い浮かべ、その団結のことだけを考えなければならない。呪文を唱え終わると半径30フィート以内にいるメンバーは全員1d8＋術者のレベルあたり1ヒットポイントずつ回復している。

キュアの呪文は、新たなダメージを受けない限り永久に持続する。新たに受けた傷は、通常通り、自然に治癒するか、治療によって回復する。

ヴォロ：「いざって時にこいつで全快、拍手喝采といきてぇもんだ！」

・ピクシーダスト（イリュージョン/ファンタズム）



●距離：0
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：特殊
●セービングスロー：――
●効果範囲：半径30フィート

この呪文は、術者が空中に投げられるような一掴みのピクシーダストを作り出す。ダストの当たった者は、目に見えなくなる（ダストの範囲は約30フィート）。もちろん、目に見えなくなった者が魔法に感知されない訳では無く、また他の要素によって感知されることもある。仲間でさえ、普通の状態で目に見えない物が見えたり、そうする為の魔法を使ったりしない限り、見えなくなった者やその装備を見ることは出来ない。見えない者が落としたり置いたりしたアイテムは見えるようになるが、見えない者が手に取って服の下や鞄の中に入れたアイテムは見えなくなる。この呪文が持続するのは、魔法が破られたりディスペルされたりするまでか、ウィザード又はかけられた者が解除するまでか、かけられた者が何かを攻撃するまでか、24時間が経過するまでである。

従って、見えなくなった者は、歩いたり、防御魔法をかけたりすることは出来る。攻撃を仕掛けると即座に見えるようになる。ただし、見えないことによって先制攻撃を仕掛けられる。

・レイズデッド（ネクロマンシー）



- 距離：術者の視界内
- 詠唱時間：1ラウンド
- 持続時間：永久
- セービングスロー：特殊
- 効果範囲：生物1体

レイズデッドの呪文を唱えることにより、プリーストは一体のドワーフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフリング、エルフ、ハーフオーク、または人間を行き返らせることができる。

対象となる死体は五体満足でなければならない。死体が身体の一部を失っている場合は、その部位を失ったまま生還することになる。生還時のヒットポイントは1のみで、あとは、自然治癒か癒しの魔法で回復させるしかない。

エルミンスター：「死をも越え得る偉大な力……むやみやたらに使うことなかれ、じゃの」

・リパルス・アンデッド（アブジュレーション）



- 距離：術者
- 詠唱時間：5
- 持続時間：1ターン
- セービングスロー：──
- 効果範囲：術者

この強力な呪文は、術者から外に向かってネガティブ・プレーンのエネルギーに対抗する波を作り出す。この波は、術者に攻撃しようとするアンデッドが何であれ、それを数秒間、術者から遠ざけて妨害する。呪文の持続時間中、ラウンドごとに1つの波がある。セービングスローはなく、全てのアンデッドが影響を受ける。

・ライチャスマジック（オルタレーション）



- 距離：0
- 詠唱時間：1ラウンド
- 持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド
- セービングスロー：
- 効果範囲：術者

これは強力な戦闘の呪文で、プリーストの物理的な攻撃能力を高めて破壊力のかたまりにしてしまう。術者には1経験レベルにつき1ポイントの一時的なヒットポイントを追加される他、3レベルにつき1ポイントのストレングスが与えられる（最大値は25）。また、攻撃が命中するたびに最高のダメージを与えられる。この効果は呪文が持続する間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

◆ プリースト呪文ーレベル5 ◆

・スレイリビング（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：1
●持続時間：特殊
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：接触した生き物

この呪文の効果を発揮させる為には、プリーストはまず、呪文を唱えながら敵に触れなければならない。その間にあるアイテムが出てくるので、これを使って攻撃する。与えられた時間は18秒だ。失敗するとアイテムは消え、呪文の効果もなくなってしまう。攻撃に成功すると、敵には自動的に2d6+9のダメージが加えられる。対象は呪文に対するセービングスローを行なわなければならず、これに失敗すると死んでしまう。呪文が詠唱されたあとアイテムによる攻撃の前にディスペルマジックをかければ、呪文を無効にできる。

・トゥルーシーイング（ディヴィネーション）



●距離：0
●詠唱時間：8
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：―
●効果範囲：半径70フィート

この呪文の効果は術者から半径約70フィートの範囲に及ぶ。この呪文が唱えられて1ターンの間に各ラウンドに1回、即座に効果範囲内の敵による全てのイリュージョン／ファンタズム系の呪文がディスペルされる。この呪文が有効なのはリフレクティッド・イメージ、インヴィジビリティ、ミラー・イメージ、ノンディテクション、インプルーブド・インヴィジビリティ、シャドードア、ミスリード、プロジェクトイメージ、それにシミュレイクラムである。呪文の効果範囲は術者を中心とする半径約70フィートの円内である。対象にマジックレジスタンスがあっても、この呪文には効力が無い。また、この呪文は敵に対してのみ有効であるから、パーティーのメンバーによるインヴィジビリティをディスペルすることは無い。

プリースト呪文ーレベル6



・エアリアル・サーバント（コンジュレーション／サモニング）

●距離：15ヤード
●詠唱時間：9
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：──
●効果範囲：特殊

この呪文により術者は、エアリアル・サーバントを召喚し、呪文が持続する間、命令に従わせる。サーバントは呪文の持続時間が終わるか、殺されるまで術者の命令どおりに敵を攻撃する。



・アニマルサモニング3（コンジュレーション／サモニング）

●距離：60ヤード
●詠唱時間：9
●持続時間：4ターン
●セービングスロー：──
●効果範囲：特殊

この呪文によって、術者は12ヒットダイス以下の動物を2あるいは3体召喚する。呪文が唱えられた時点で、その地域に棲んでいる動物が召喚される。召喚された動物は、殺されるか呪文の持続時間が終わるまで、できる限りの方法で術者を手助けする。召喚できるのは通常の動物、もしくは大型動物だけである。



・ブレードバリアー（エヴォケーション）

●距離：0
●詠唱時間：9
●持続時間：1ターン
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：特殊

プリーストはこの呪文を使って、カミソリのように鋭利な刃物でできた円状の壁を作り出す。この壁は術者の周りで回転しながら光を放ち、侵入不可能なバリアーとなる。この刃物のバリアーを突破しようとする生物は8d8ポイントのダメージを受けるが、その内側にいる生物は呪文に対するセービングスローを受けられる。これが成功すれば、刃物による攻撃は無効となり、ダメージを受けることは無い。バリアーは10ラウンドの間維持される。



・ボルトオブグローリー（インヴォケーション/エヴォケーション）

●距離：20ヤード
●詠唱時間：9
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：──
●効果範囲：生物1体

この呪文を唱えることによって、プリーストは1体の生物に対して神的エネルギーの稲妻を落とす。アタックロールは必要ない。攻撃された生物がどのようなダメージを受けるかは、それが存在するプレーンによって異なる。

◆ プリースト呪文ーレベル6 ◆

生物タイプ······························ダメージ
プライム・マテリアル・プレーン····6d6
エレメンタル·····························3d4
アンデッド································8d6
デーモン·································10d6

・コンジュア・アニマル（コンジュレーション／サモニング）



●距離：60ヤード
●詠唱時間：9
●持続時間：4ターン
●セービングスロー：——
●効果範囲：特殊

この呪文を使うと術者は1あるいは2体の大型のマウンテンベアを術者の前方に召喚して操ることができる。マウンテンベアは呪文の持続時間内は術者の思い通り行動する。

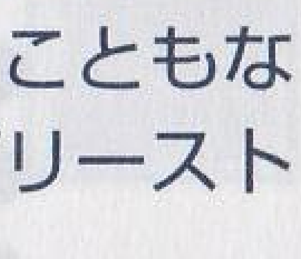
・コンジュア・ファイアー・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：——
●効果範囲：特殊

この呪文により術者はファイアー・エレメンタル・プレーンに通じる特別な門を開き、ファイアーエレメンタルを近くに召喚することができる。12ヒットダイス・エレメンタル1体の出現率は60%、16ヒットダイスの場合は35%、24ヒットダイスでは5%である。エレメンタルは殺されるか、呪文の持続時間が切れるまでプリーストの指示に従う。エレメンタルに対する全ての命令にはテレパシーが使われるため、意志の疎通が図れずに時間を無駄にすることもなく、召喚した生物の言語を知っている必要もない。魔法使いの同種の呪文と違い、プリーストは相手をコントロールするために心理戦を演じる必要がない。

・ドロラスディケイ（オルタレーション、ネクロマンシー）



●距離：10ヤード
●詠唱時間：1
●持続時間：永久
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：生物1体

この呪文は、生き物1体に影響を及ぼす。ドロラスディケイは、それのかかった生き物の肉体を急速に腐敗させ、生気を失わせる。対象者は自動的に2ラウンドの間速度が落ちる。更に、毒に対するセービングスローに−2で失敗すると、合計ダメージが50ヒットポイントになるまで、1秒ごとに1ポイントのダメージを受ける。

◆プリースト呪文ーレベル6◆

・フォルスドーン（エヴォケーション）



●距離：0
●詠唱時間：9
●持続時間：5ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：半径30フィートの球

フォルスドーンは、その効果範囲の中に、日の出のような明るく赤みを帯びた光を呼び出す。フォルスドーンの範囲にいる全てのアンデッドモンスターは、6d6のダメージを受ける。このダメージに対するセービングスローは無い。影響を受けたアンデッドはまた、フォルスドーンが現れた後のラウンドでは、混乱した行動をとる。

・ファイアーシード（コンジュレーション）



●距離：特殊
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：3ターン
●セービングスロー：1／2
●効果範囲：特殊

この呪文により、術者の所持品リストに4個のファイアーシードが出現する。ファイアーシードは呪文詠唱後3ターンの間残り、敵をめがけて投げ付けると、効果範囲内の対象に2－16ポイントのダメージを与える。セービングスローに成功するとダメージは半減する。

・ハーム（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：永久
●セービングスロー：
●効果範囲：接触した生物

この呪文にはヒールの逆の効果がある。接触した生物をヒーリングするのではなく、代わりにダメージを与えるのだ。プリーストの接触が成功すると、対象のヒットポイント1まで下がる。呪文は次の攻撃でも有効だが、攻撃できるのは2ラウンドまでで、その後呪文は無効になる。またプリーストが対象を外すと呪文は無駄になる。セービングスローはできない。

◆プリースト呪文ーレベル6◆

・ヒール（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：永久
●セービングスロー：――
●効果範囲：接触した生物

高い効力のあるヒールの呪文を使って、プリーストは対象となる生き物の病気や傷害を全快させる。対象の全ての病気、盲目を根治し、負傷している場合は、そのヒットポイントを最大限に回復させる。フィーブルマインドの呪文を解き、呪文や脳の負傷による精神的異常を治す。当然、詠唱後に受ける傷害や病気には効果がない。

・フィジカルミラー（オルタレーション）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：6
●持続時間：9ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：特殊

この呪文は、局地的に折り畳まれた空間を作り出す。折り畳まれた空間は目に見えない円盤となって術者を保護する。この円盤のある場所を通る飛び道具は、即座に元来た方向にはね返される。スピード、距離、ダメージといった戦闘ファクターは影響されない。目標物又は力の方向が単純に180度回転するだけである。飛び道具を撃った者は、自分自身が自分の攻撃の的になっていることを知る。術者は、自分の飛び道具に、ミラーが占めている空間を普通に通過させることもできる。

・ソルズシアリングオーブ（インヴォケーション）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：6
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：対象物

呪文が完了すると、輝く石が生成される。この石はすぐに持てなくなるほど熱くなるので、即座に敵に投げなければならず、プリーストは、他のキャラクターに渡して投げてもらうことは出来ない。プリーストは、命中させる為に通常のロールを行わなければならないが、アタックロールに+3のボーナスを受け、武器に熟練していない事に対するペナルティを受けない。加えて、この輝く石は、魔法の武器しか効果が無い相手にも打撃を与えることが出来る。しかしこの場合、ダメージボーナスは一切無い。

命中すると、石は明るく焼け付くような閃光を発して破裂し、対象者に6d6ポイントの火のダメージを与えて、更に1d6ラウンドの間盲目にさせる。対象者は呪文に対するセービングスローを行うことが出来る。成功すると、受けるダメージは半分になり、盲目にもならない。アンデッドモンスターがセービングスローに失敗すると、12d6ポイントの火のダメージを受け、（目があれば）12ラウンドの間盲目になる。セービングスローが成功すると、ダメージは9d6ポイントに、盲目は6ラウンドになる。

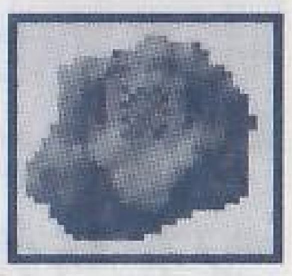
・ワンドラスリコール（オルタレーション）

●距離：0
●詠唱時間：9
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：－
●効果範囲：術者

この呪文によって、術者はこれまでに唱えた2つの呪文を思い出すことが出来る。それまでに呪文をひとつも使っていなければ、何も起こらない。ワンドラスリコールでは、6レベル以上の呪文を思い出すことはできない。

プリースト呪文－レベル7

・コンフュージョン（エンチャントメント／チャーム）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：7
●持続時間：術者の2レベルあたり1ラウンド
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：60立方フィートまで

この呪文は範囲内の1体以上の相手を混乱させ、有効な行動を取るための判断力と実行力を欠如させる。効果範囲内にいる者は－2のペナルティでセービングスローができる。セービングスローに成功すると呪文の影響を受けない。

この呪文は、術者の2レベルあたり1ラウンドの間効果が持続する。セービングスローに失敗すると、呪文の効果が続く間、バーサークするか、混乱して立ち尽くすか、あるいは辺りをうろつくことになる。さまよう対象は通常の移動手段（動物は歩き、魚は泳ぎ、コウモリは飛ぶ、等）を使って、術者からできるだけ離れる。混乱した相手が攻撃を受けると、攻撃者を敵とみなして本来の性質に則って行動する。

・コンジュア・アース・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：術者のレベルあたり1ターン
●セービングスロー：－
●効果範囲：特殊

この呪文を唱えることにより、術者はアース・エレメンタル・プレーンに通じる特殊な門を出現させ、アース・エレメンタルを自分の近くに召喚することができる。出現率は、12ヒットダイスのエレメンタルが65%、16ヒットダイスが20%、20ヒットダイスが10%、24ヒットダイスが5%となる。エレメンタルへの命令にはテレパシーが使われるため、意志の相通がはかれずに時間を無駄にすることもなく、召喚した生物の言語を知る必要もない。（メイジの場合と違い）プリーストは、召喚した生物をコントロールするために心理戦を演じる必要がない。エレメンタルは、殺されるか、呪文の持続時間が切れるまで留まる。

・クリーピング・ドゥーム（コンジュレーション／サモニング）



●距離：80ヤード
●詠唱時間：5
●持続時間：3ラウンド
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：特殊

クリーピング・ドゥームの呪文を唱えることで、術者は毒を吐いたり、かんだり刺したりするクモ類、昆虫、多足類の集団を召喚する。このカーペットのような虫の集団は術者から30フィート以内の全ての生物に向かって広い範囲に拡がっていく。この虫たちに囲まれたものは毎秒2ポイントのダメージを受け、100%の確率で呪文の詠唱に失敗する。

虫の大群につかまったものは各ラウンドで、−2のペナルティで呪文に対するセービングスローを行わない限り、1ラウンドの間恐怖の状態に陥る。レベル5の同様の呪文、インセクト・プレーグと比較して、クリーピング・ドゥームが優れているのは、半分の時間で2倍のダメージを与えられる点である。

・アースクエイク（オルタレーション）



●距離：120ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：3回の揺れ
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：半径40フィート

プリーストがこの呪文を唱えると、かなり大きな局地的地震が地面を揺らす。震動は数ラウンドで終わる。この地震は、効果範囲内にいる全ての生物に影響を及ぼす。この地震が引き起こす揺れは3回である。最初の揺れは、範囲内の全ての生物に6d6ポイントのダメージを与える（ペナルティ−6の呪文に対するセービングスローに成功すると、ダメージは半分になる）。セービングスローに失敗した者は、4ラウンドの間地面に倒れ、武器を落とす。

2回目の揺れは少し小さく、ダメージは3d6である（ペナルティ−2でセービングスローに成功するとダメージは半分になる）。このセービングスローに失敗すると、やはり武器を落とす。最後の揺れは2d6のダメージを与える（セービングスローに成功すると半分）。セービングスローに失敗すると、武器を落とす。この呪文は術者の敵と味方の両方に影響を及ぼす為、使用には注意が必要である。最後に、アース・エレメンタルは人間達が地面をおもちゃにするのが嫌いで、可能性は小さいが、この呪文を唱えたことでアース・エレメンタルが姿を現すことがある。このエレメンタルはパーティーを攻撃する。

ヴォロ：「駆け出しの頃は女子を口説く時によく言ったもんだ、
床でこいつをかけて差し上げようかってね！」

・フィンガー・オブ・デス（ネクロマンシー）



●距離：術者の視界内
●詠唱時間：5
●持続時間：永久
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：生物1体

フィンガー・オブ・デスの呪文は、餌食の生命力を消滅させる。術者は、詠唱を終えてから対象を指す。−2で呪文に対するセービングスローを成功させなければ、対象には死が訪れる。たとえセービングスローに成功しても、2d8＋術者のレベルごとに＋1のダメージを受ける。

◆ プリースト呪文−レベル7 ◆

・ファイアーストーム（エヴォケーション）



●距離：40ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：4ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：半径20フィート

この呪文が唱えられると、一面が燃えさかる炎に包まれ、溶岩の火の玉が飛び交う。炎の及ぶ範囲にいる生物は2d8ポイントに加え、術者のレベルあたり1ポイントのダメージを受ける（つまり2d8+1/術者のレベル）。この攻撃は4ラウンドの間続き、その間、生物が効果範囲を抜け出さない限りダメージを与え続ける。この呪文に対するセービングスローは無い。

・ゲート（コンジュレーション，サモニング）



●距離：20ヤード
●詠唱時間：5
●持続時間：33ラウンド
●セービングスロー：――
●効果範囲：特殊

この呪文により、術者は魔族の中でも最も強力な部類に入るピット・フィーンドを召喚することができる。用心しなければ、敵と同時に術者にも襲いかかってくるので、術者は自ら（そして仲間）にプロテクション・フローム・イービルの呪文をかけて、このデーモンに気付かれないようにしなければならない。これを忘れようものなら、瞬く間にピット・フィーンドに切り裂かれ餌食となってしまうだろう。

・ホーリーワード（コンジュレーション／サモニング）



●距離：0
●詠唱時間：1
●持続時間：特殊
●セービングスロー：――
●効果範囲：半径30フィート

この呪文を唱えると、とてつもない力を持つ魔法がかけられる。プリーストは彼の信じる神とプライム・マテリアル・プレーンとの架け橋となって、彼を中心として半径30フィートに影響の及ぶ小さな爆発をひき起こす。この効果は範囲内にいるイービルな生物およびイービルなアラインメントを持つ生物にのみ及ぶ。次に示すように対象のレベルに応じて効果が異なる：

ヒットダイスあるいはレベル――ホーリーワードの効果

3以下 ・・・・・・・・・・死
4から7 ・・・・・・・1ターンの間気絶
8から11 ・・・・・・1ターンの間動きが遅くなり、75%の確率で呪文に失敗
12以上 ・・・・・・・1ターンの間耳が聴こえなくなり、50%の確率で呪文に失敗

◆ プリースト呪文－レベル7 ◆

この呪文に対するセービングスローはなく、効果は即座に及び、持続時間が終わるかディスペルされるまで持続する。ただし、イービルのアラインメントを持つプリーストはこの呪文を使用できない。

・ネイチャーズビューティ（イリュージョン/ファンタズム）



●距離：術者自身
●詠唱時間：6
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径5フィート

この呪文を唱えると、術者は目の覚めるような変身を遂げる。術者は非常に理想的な美しさを体現する。男性に対しては、これはたいていニンフであり、女性に対しては、様々なイメージを取る。ニンフの場合、変身した術者を見た者は、呪文に対するセービングスロー（＋3ボーナス）を行わないと、その幻にどうしようもなく思い焦がれ、死んでしまう。セービングスローに成功しても、変身したドルイドを見た者は全て、即座に永久に目が見えなくなる（ディスペルされるまで）。変身は一瞬で、数秒しか続かず、術者の周囲にいる者に影響する（自分のパーティーのメンバーを除く）。

・グレーター・レストレーション（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：3
●持続時間：永久
●セービングスロー：──
●効果範囲：生物1体

この呪文が唱えられると、被術者のライフエナジー・レベルが上がる。その対象者が何らかの力、又はモンスターによって吸い取られたライフエナジー・レベルを回復するのだ。レストレーション呪文はまた、フィーブルマインド呪文をかけられた者のインテリジェンスも回復する。又、コンフュージョンやバーサークのような狂気の状態を解除し、対象者の病気や毒を全て完全に治療する。この呪文を唱えるとプリーストは非常に消耗するので、その後すぐに休息を必要とするだろう。ほとんど一瞬にして、数日分の疲労を引き起こすからである。

・リザレクション（ネクロマンシー）



●距離：接触
●詠唱時間：1ターン
●持続時間：永久
●セービングスロー：—
●効果範囲：接触された生物

レベル5の呪文、レイズデッドと同様に、リザレクションはキャラクターを生き返らせる呪文である。ただ、リザレクションの場合、キャラクターが再び冒険生活に戻れるように回復させる癒しの効果もある。

・シールド・オブ・ザ・アルコンズ（アブジュレーション）



●距離：接触
●詠唱時間：9
●持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド
●セービングスロー：—
●効果範囲：術者

この強力なアブジュレーションの呪文により、プリーストに対して詠唱された呪文が、吸収され消耗される。これは合計で、術者のレベルの半分に等しいレベル分の呪文を吸収する。これにはスクロールを使った呪文と、呪文に似た内在的な能力が含まれているが、次の場合は除かれる：プリーストが効果範囲の中心になっていないもの、あるいは効果範囲が移動しないもの（クラウドキルやスティンキングクラウドなど）　呪文が直接プリーストに対して詠唱される限り、その呪文は吸収される。レベルが残っている限り、呪文は吸収できる。例えば、残っているのが1レベル分で、ウィザードに詠唱される呪文がレベル3の場合、呪文は吸収されるが、シールドもキャンセルされる。この呪文はディスペルマジックに対しても有効である。

・サンレイ（エヴォケーション、オルタレーション）



●距離：20フィート
●詠唱時間：4
●持続時間：瞬間
●セービングスロー：特殊
●効果範囲：20フィート

この呪文を唱えると、術者とその半径20フィート以内の者に太陽光線が照りつける。効果範囲内の生物は3－18ポイントのダメージを受け、呪文に対するセービングスローを成功させないと、10ラウンドの間、目が見えなくなる。直接、光線に当たったアンデッドは術者のレベルあたり1－6ポイントのダメージを受け、セービングスローを行なわなければ、破壊される。

◆プリースト呪文−レベル7◆

・シンボル・オブ・スタン（コンジュレーション、サモニング）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：特殊
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径30フィート

シンボル・オブ・スタンは強力な魔法で、これによってプリーストが地面又は他の物の表面にシンボルを刻みつける。このシンボルは誰かがごく近くに来るまで残っていて、誰かが近付いた時点で爆発する。その範囲にいた者は全て、−4のペナルティで呪文に対するセービングスローに成功しなければ、2ラウンド+術者の3レベルごとに1ラウンドの間、気絶する。

・シンボル・オブ・デス（コンジュレーション、サモニング）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：特殊
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径30フィート

シンボル・オブ・デスは強力な魔法で、これによってプリーストが地面又は他の物の表面にシンボルを刻みつける。このシンボルは誰かがごく近くに来るまで残っていて、誰かが近付いた時点で爆発する。その範囲にいた者は全て、死に対するセービングスローに成功しなければ死ぬ。60カレントヒットポイント以上の生物はこの呪文の影響を受けない。

・シンボル・オブ・フィアー（コンジュレーション、サモニング）



●距離：30ヤード
●詠唱時間：1ラウンド
●持続時間：特殊
●セービングスロー：効果無し
●効果範囲：半径30フィート

シンボル・オブ・フィアーは強力な魔法で、プリーストは地面やその他あらゆるものの表面にシンボルを記すことができる。それは誰かが近づくまで残り、近づいた時点で爆発する。範囲内の全ての対象は−4で呪文に対するセービングスローを行わなければならない。セービングスローに失敗した場合、2ラウンド+術者の3レベルごとに2ラウンドの間、フィアーの影響を受ける。

・アンホーリーワード（コンジュレーション/サモニング）



●距離：0
●詠唱時間：1
●持続時間：特殊
●セービングスロー：――
●効果範囲：半径30フィート

アンホーリーワードの呪文を唱えると、強大な力を持つ魔法が生成される。プリーストは自分の神とプライム・マテリアル・プレーンとの架け橋となり、自分を中心として半径30フィートに至る爆発を起こす。それは、効果範囲の中にいる、善の生物及びあらゆる善の属性を持つ生物に効果を及ぼす。効果は、呪文をかけられた者のレベルによって以下のように異なる。

ヒットダイス又はレベル	アンホーリーワードの効果
4未満	死
4から7	1ターンの間スタン
8から11	1ターンの間速度が落ちる。75%の確率で呪文の詠唱が失敗するようになる
12以上	1ターンの間耳が聞こえなくなる。50%の確率で呪文の詠唱が失敗するようになる

この呪文に対するセービングスローは無い。効果は即時に現れ、持続時間の間、又は呪文が解かれるまで続く。

注意：グッドの属性を持つプリーストはこの呪文を唱えられない。

装 備

所持品画面の使用とアイテムの装備方法については、＜第1部：ゲームガイド－操作方法＞を参照してください。鎧によるアーマー・クラスの違いについては一覧表（→p.225）をご覧ください。

アーマー（甲冑、鎧）

■フルプレートアーマー　Full Plate Armor（全身鎧）



見栄え・防御力・重量において、戦士が買える最高の鎧である。隙間無く組み合わされた鋼板は矢や打撃を跳ね返しやすいよう設計されており、鎧のいたるところに細やかな模様や浮き彫りがなされている。

■プレートメイル　Plate Mail（板鎧）



チェインメイルの胸部、腹部、股間などに鋼板を追加し、急所部分を補強している鎧である。重量が体全体に適度に分散され、全体がバックルや革ひもで固定される。

■スプリントメイル　Splint Mail



チェイン、皮、布の裏地に金属の帯を垂直に貼った鎧である。人体の腰は前後屈に比べて回転運動の稼動範囲が狭いため、この鎧を着ていると少々動きが妨げられる。

■チェインメイル　Chain Mail（鎖かたびら）



繋がった金属環より成る鎧である。摩擦や打撃による衝撃を和らげるため、鎧の内側には必ずあて布や軟質のレザーを身につける。

■スタッデッドレザー　Studded Leather



軟質のレザーを多数の金属鋲で補強した鎧である。

■レザー　Leather（革鎧）



沸騰した油で処理され硬化した革から胸当てと肩当てを作り出した鎧である。これ以外の部分は、より柔軟な材質が用いられている。

シールド（盾）

■ラージシールド　Large Shield



カイトシールド、タワーシールドとも呼ばれるこの重量級の盾は、金属や木でできており、使用者の全身を保護するだけの大きさを誇る。前腕に固定し左手で操作して使う。

■ミディアムシールド　Medium Shield



スモールシールドと同様に前腕に固定して使う。通常は金属製であり直径が3～4フィートで、形状は円や長方形、翼を広げたドラゴンを形どったものまである。中世の典型的な盾は逆算角形である。

■スモールシールド　Small Shield



通常は円形であり、前腕に取り付けて取っ手を握って操作する。ミディアムシールドよりも軽いため、その手で物をもつ程度のことはできるが、2つ目の武器を用いることはできない。

■バックラー　Buckler



やや小型のスモールシールドである。軽量のためシーフ、バード、ドルイドにも使用可能である。

その他の装備品　Miscellaneous Wearables

■アミュレット　Amulets



首から下げる装飾品の一種であり、飾りの部分に魔法がかけられていることがある。鎖は見栄えを高めるためのものに過ぎない。アミュレットは一度に1つしか着用できない。

■ブーツ　Boots



通常、靴職人の手作りである。一般の靴は型を利用して作られるが、高級なものになると個人の足に合わせた特注である。

■ブレーサー Bracers



前腕に紐やストラップ等で固定される、金属または革製の太いバンドである。

■クローク　Cloak



形も材質も千差万別であるが、基本的な形としては円形の素材の中央に頭を通すための穴を開けたものや、鎖、ブローチ、紐も、ピンなどでとめるマント型のものがある。

■ガントレット　Gauntlets（篭手）



革、鋼板、鎖かたびら等からなる、補強された手袋である。鎧ごとに同等の素材の篭手がついてくるが、魔法の篭手は通常のものより軽く、着け心地も良くなっている。

■ガードル　Girdles



ガードルはベルトに似ているが、ズボン下をとめるのではなく、ポーチや鞘などを吊り下げるのに用いられる。

■ヘルメット　Helmets（兜）



補強された革や金属でできており、顔や首を除いた頭部全体を保護する。

■ネックレス　Necklace



銀、金、プラチナなどの貴金属でつくられ、宝石や装飾で飾られた装飾品である。首から下げるものであり、長さは様々である。

■リング　Rings（指輪）



指に装着するものである、魔法がかかっていることもある。リングは片手に1つしか装着できない。

武器　Weapons

●弓　Bows

■ショートボウ　Short Bow（短弓）



長さは約5フィートの最も原始的な弓である。時代と共に、弓自体を長くしたり長さはそのままで弾性の強い素材を用いる等の射程を延ばすための改良が重ねられてきた。前者の結果がロングボウである。

■ロングボウ Long Bow（長弓）



ショートボウに似ているが、弓自体が全長6フィート以上あり、射手の身長に匹敵する長さである。ショートボウよりも射程が長い。

■コンポジットボウ　Composite Bow（複合弓）



複数の材質を用いて造られたロングボウのことで、通常のロングボウよりも弾性が強く射程も長い。ロングボウを改良した結果の産物である。

■アロー　Arrows（矢）



全長30~40インチの軽量の矢である。トネリコやカンバの木を材料に用いており、しばしば狩猟に使われる。

●スパイク武器　Spiked Weapons（トゲつき武器）

■フレイル　Flail



頑丈な木の取っ手に、短い鎖や蝶番を介して鉄の棒、トゲつきの木の棒、トゲつきの鉄球のいずれかがついている武器である。

■モーニングスター　Morning Star



木の棒の先に鉄製のトゲで覆われた金属部分をつけた武器である。全長は4フィートほどで、トゲつきの先端は球形、卵形、円筒状などのものがある。突き攻撃用に先端から長めのトゲが突き出ているものが多い。

●スモールソード　Small Swords（小剣）

■ダガー　Dagger（短刀）



先端の尖った、両刃をもち、ナイフよりやや長めの小刀である。

■ショートソード　Short Swords（短剣）



もっとも原始的な剣であり、刀身は両刃で全長2フィートほどである。先端が尖っていて、相手を突き刺すにはもってこいである。

●ラージソード　Large Swords（大剣）

■ロングソード　Long Swords（長剣）



通常、両刃剣、軍用剣等と呼ばれているが、厳密な型はなく、全長は35～47インチと様々である。後者の場合、全長の40インチは刀身が占めている。ほとんどのロング・ソードは両刃で先端が尖っているが、突くのに用いられることはあまりなく、あくまでも対象を切り裂くことを念頭に置いて造られている。

■ツーハンデッドソード　Two-Handed Sword（両手剣）



ロングソードから派生した武器であり、6フィート以上に延長された刀身を操れるように、柄も長くしてある。

■バスタードソード　Bastard Sword



片手半剣とも呼ばれ、ロングソードとツーハンデッドソードとの中間に位置するという意味でバスタードソード（合いの子の剣）と呼ばれるようになった。刀身は両刃で、柄が長い。全長は4～4.8フィートほどである。

●アックス　Axes（斧）

■スローイングアックス　Throwing Axe（投げ斧）



ハンドアックス（手斧）とも呼ばれ、鋼の刃と短い柄よりなる武器である。柄の両端にトゲがつけられていることが多い。



■バトルアックス　Battle Axe（戦斧）
基本的な形としては、長さ4フィートくらいの頑丈な柄の片端にトランペット型の刃をつけたものである。ブロードアックス（広斧）とも呼ばれる。

●打撃武器　Blunt Weapons



■クラブ　Club（棍棒）
一般に堅い木製の棒状で、握りが細く先端が太くなっている。この原始的な武器は人類が道具を使い始めた頃から使われてきた。丈夫な木片を振り回すくらい誰にでもできるということが、この武器が広く普及するようになった理由であろう。



■メイス　Mace
棍棒の直系といえる武器であり、木の棒に石や鋼鉄性の先端がつけられている。先端の形状は様々であり、縁取りがしてあったり、逆ピラミッド型の取っ手がついているものもある。



■クォータースタッフ　Quarterstaff（杖）
全長6～9フィートの硬い木の棒である。高級なものになると頑丈な樫の木材を用い、両端を金属で補強している。この武器は両手で振り回して使用する。



■ウォーハンマー　Warhammer（戦槌）
木製または金属の柄の先に金属製の頭をもつ武器である。通常、先端は直方体、円柱、または楔形で、その表面は平坦もしくは僅かに丸みを帯びている。ウォーハンマーを勢い良く振り回すことで、あらゆる種類の鎧を粉砕することが可能である。

●飛び道具　Missile Weapons



■クロスボウ　Crossbow（石弓）
木製か金属製の台上に、弓を直角に固定したものであり、クォレルまたはボルトと呼ばれる短めの矢を発射する。



■クォレル　Quarrel（石弓用の矢）
クォレル別名ボルトは、クロスボウで発射される矢であり、クロスボウ自体の大きさを問わず共通の形状をしている。



■スリング　Sling（投石器）
弾体を入れる小袋に革製か布製の紐がついたものである。紐の両端を片手に握り、頭上で振り回し、回転速度が最高となった時点で紐の片端を離して弾体を目標に向けて投擲する。

■弾　Bullet（投石器の弾体）



スリング専用の弾体として造られ、粘土を焼き固めたものや鉛製のものがある。

■ダーツ　Dart



ダーツは弓等の発射器を用いずに自力で投げつけて使う小型の飛び道具である。

■スローイングダガー　Throwing Dagger



ダガーに似ているが、投げやすいように重心が調節してある短刀である。

●スピア　Polearms（槍）

■スピア　Spear（手槍）



原始時代まで遡る、人類最初の武器の一つである。初期のものは木の棒の一端を尖らせただけのものであったが、金属加工の普及により先端が鉄や鋼製のものが主流となった。

■ハルバード　Halberd（槍斧）



平均長6フィートほどの柄に肉切り包丁のような斧刃をつけた武器である。柄の先端に鋭いトゲがついており、槍と斧両方の特徴を併せ持つ。

魔法のアイテムや宝物

宝物は様々な形で手に入るが、中でも貨幣の価値は明白であり、金貨によって富を得、富には権力や影響力がついてくる。しかし、売ったり手放したりしたくなくなるような素晴らしい宝物というものも存在する。これは冒険中に発見し、活用する魔法のアイテムのことである。(バルダーズ・ゲートIIにおいて到達可能なレベルよりも)高レベルのプリーストやメイジならば自ら魔法のアイテムをつくることが可能だが、その結果としてできたアイテムを冒険中に発見することの方が遥かに多いだろう。魔法のアイテムは冒険の心強い手助けとなり、戦闘時に各種ボーナスを得たり、言葉一つで呪文を唱えたり、灼熱の炎に耐えたりと、通常なら成し得ないような芸当を可能にする。しかし、魔法のアイテムの全てが有益であるとは限らず、失敗作や欠陥品であったり、邪悪な魔術師の手による罠であったりと、呪いがかかっているものも少なくない。

■魔法の武器

大抵の武器には、通常のものに対し魔法のかかっているものが存在する。最も数の多い魔法の武器はソード(刀剣)とダガー(短刀)である。一般的に、魔法の武器は+1以上の戦闘時ボーナスを与え、攻撃の命中率とダメージを増大させ、また同型の通常の武器よりも扱いやすく切れ味が良い場合が多い。魔法の武器は、たとえ最高品質であれ通常の武器を遥か凌駕する働きを見せる。また、極々稀に、他を圧倒するような魔法の力を備えたものもある。魔法の武器を発見したとしても、多くの場合、その能力を正確に知るためには伝承知識、呪文やスクロールの力によって鑑定を行わなければならない。

■魔法の鎧

魔法の鎧は、魔法の武器と補完し合うものである。魔法の鎧は、本来のアーマークラスの引き下げ数に加えて+1以上のボーナスをもち、通常の鎧よりも強度、着心地ともに上である。ものによってはさらに、通常の鎧では防ぐことのできない攻撃から着用者を守る力を備えていることがあり、例えばドラゴンの火炎ブレスに対しセービングスローに+1のボーナスを付与するチェインメイル+1、といった具合に単なる物理的防御力以上の耐性を与えてくれる。武器同様、少数ではあるが圧倒的な防御能力を誇る鎧も存在する。魔法の鎧は装飾に手がかかっていることが多く、通常のものと見分けるだけなら容易いが、武器の場合と同様に正確な能力を知るには鑑定が必要となる。

■ポーションやオイル Potions and Oils(魔法の薬品)

魔法のポーションやオイルは、数こそ多く見つかるが、鑑定するのは難しい。小さなボトル、水差し、フラスコといったものに入っていて、見るからに魔法の匂いを醸し出していることが多い。ポーションの場合は基本的な効果はわかるかもしれないが、予期せぬ副作用があるかどうか、実際に飲んでみるまではわからない。飲んだときの効果は千差万別であり、炎や冷気に対して強い耐性を得たり、致命傷が瞬く間に回復したり、いかなる危機に直面しても恐怖を感じることがなくなったりすることが考えられる。一方で、副作用により次に遭遇した敵にいとも簡単に葬り去られてしまったり、強力な毒によって命を落としたりすることも十分に有り得る。

■スクロール（巻き物）

スクロールは術者にとって大変便利で重宝されるものである。書かれている呪文を読み上げるだけで、プリーストやメイジは習得・記憶していない呪文でも、その場で直ちに使うことができる。また種類によっては、どのクラスのキャラクターでも使うことができ、邪悪で強大な敵、ワーウルフ、異次元の強力な存在などから一時的な加護を与えてくれるものも存在する。ぞっとするようなものから悪戯程度の愉快なものまで、様々な呪いのかかったスクロールもあり、これらの場合は使った瞬間に呪いが発動してしまう。スクロールの中身を正確に知るには、鑑定を行う必要がある。メイジは、スクロールに記されたメイジ呪文を、自らの呪文書に書き込むこともできる。これにより、スクロール自体は消滅してしまうが、そこに記されていた呪文を習得することができる。呪文の書き写しは個々のスクロールの詳細情報画面から行うことができる。

エルミンスター：「呪文のレパートリーを増やす数少ない方法の一つじゃの」

■リング　Ring（指輪）

魔法の指輪は、多くのクラスが使用することができ、効果も多彩である。しかし、他のアイテム同様、使用者に害をなすものもある。呪われた指輪を一度指にはめてしまうと、呪文の助けを借りなければ外すことすらままならないこともある。

■ワンド、スタッフ、ロッド　Wands, Staves and Rods（魔法の杖）

これらは、魔法のアイテムの中でも最も強力な部類に属する。ワンドはメイジに好まれ、一振りするだけで強力な呪文を放つことができる。スタッフは、メイジ・プリーストのいずれも用いることができ、ワンドよりも強力な効果を発揮することが多い。ロッドは非常に数が少なく、圧倒的な力を有し、強大な魔法使いや偉大な王の副葬品として見つかる程度に限られる。ロッドに呪いがかかっていることは稀で、扱いも容易なものが多い。ワンド、スタッフ、ロッドはいずれも力に限りがあり、その魔力を発動させるたびに消耗し、残り使用回数が無くなると同時に消滅してしまう。

■その他の魔法のアイテム

上記以外の魔法の宝には、多種多様なものが存在し、アイテム毎に固有の魔力をもっている。強力な力を与えるガードルや、キャラクターを賢くする帽子、能力値を上昇させる本など多彩な魔法の宝庫である。

伝説のアイテム

クロムフェイル　Crom Faeyr

クロムフェイルとはドワーフの武器職人シルバーブレードが、息子に造り与えたウォーハンマーにつけた名前である。息子本人はその陽の目を見ずにこの世を去ってしまったが、クロムフェイルそのものはついにここに完成した。ガントレット・オブ・オーガ・パワー（Gauntlets of Ogre Power）とガードル・オブ・フロストジャイアント・ストレングス（Girdle of Frost Giant Strength）の魔力を吸収したこの強大なるハンマーは、原型となったハンマー・オブ・サンダーボルト（Hammer of Thunderbolt）の力に加え、人知を越えた腕力と、ゴーレム・エッティン・トロールを一撃で葬り去れる力を使用者に授ける。

ハルバード+4：ウェーブ

太古の昔、海の女神アンバリーを崇拝する教団が造り上げたこの見事なハルバードは、教団の勇者がストームホーン山脈（Storm Horn Mountains）のファイアージャイアント一族から聖なる宝を奪還するための復讐の雷となるはずであった。しかしこれは、一人の戦士の双肩にかけるにはあまりにも大きな期待であり、以来、ウェーブの消息は定かではない。

ロングソード：イコライザー

長年のうちに、この剣の由来は忘れ去られてしまったが、闘神ヘルムに仕える偉大な鍛冶師の手によるものだと言い伝えられている。「中立の剣」としても知られているこの剣は、万物の力を均衡にし、全ての極端を排除し、真の中立と調和に近づける目的で造られたものである。そのため、敵のアライメントが中立から遠ければ遠いほど、剣の威力は増大する。剣の魔力そのものは+3の武器に匹敵する。

ヴォロ：「伝説の武具は、これ以外にも数多く、その存在が知られてござぇやす」

エルミンスター：「アスカトラのドック地区の東側に住む、ドワーフの鍛冶屋、
クロムウェルに相談するとよいかもしれんの。あやつなら、
これらの伝説の武具を本来の姿に戻すことができるじゃろうて」

付録：データシート

キャラクター能力値表

能力値								
	ストレングス				デクスタリティ		コンスティテューション	
能力値	命中値修正	ダメージ修正	重量限界	鍵の破壊	不意打ち修正	AC修正	HP修正	復活確率
3	-3	-1	5	3	-2	+3	-1	45
4	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
5	-2	-1	15	4	0	+1	-1	55
6	-1	0	30	6	0	0	0	60
7	-1	0	30	6	0	0	0	65
8	0	0	50	8	0	0	0	70
9	0	0	50	8	0	0	0	75
10	0	0	70	10	0	0	0	80
11	0	0	70	10	0	0	0	85
12	0	0	90	12	0	0	0	90
13	0	0	90	12	0	0	0	92
14	0	0	120	14	0	0	0	94
15	0	0	120	14	0	-1	+1	96
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	98
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)	100
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25				
18/51-75	+2	+3	250	30				
18/76-90	+2	+4	280	35				
18/91-99	+2	+5	320	40				
18/00	+3	+6	400	45				
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)	100

能力値									
	インテリジェンス				ウィズダム				カリスマ
能力値	呪文レベル	呪文習得率	最大習得呪文数	伝承知識修正	対魔法ST修正	ボーナスP呪文	呪文失敗率	伝承知識修正	反応修正
3	—	—	—	-20	-3	—	50	-20	-5
4	—	—	—	-20	-2	—	45	-20	-4
5	—	—	—	-20	-1	—	40	-20	-3
6	—	—	—	-20	-1	—	35	-20	-2
7	—	—	—	-10	-1	—	30	-10	-1
8	—	—	—	-10	0	—	25	-10	0
9	4th	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5th	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5th	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6th	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6th	55	9	0	0	1st	0	0	+1
14	7th	60	9	0	0	1st	0	0	+2
15	7th	65	11	+3	+1	2nd	0	+3	+3
16	8th	70	11	+5	+2	2nd	0	+5	+4
17	8th	75	14	+7	+3	3rd	0	+7	+4
18	9th	85	18	+10	+4	4th	0	+10	+5
19	9th	95	ALL	+12	+4	1st, 4th	0	+12	+8
20	9th	96	ALL	+15	+4	2nd, 4th	0	+15	+9
21	9th	97	ALL	+20	+4	3rd, 5th	0	+20	+10
22	9th	98	ALL	+25	+4	4th, 5th	0	+25	+11
23	9th	99	ALL	+30	+4	5th, 5th	0	+30	+12
24	9th	100	ALL	+35	+4	6th, 6th	0	+35	+13
25	9th	100	ALL	+40	+4	6th, 7th	0	+40	+14

レベルアップに必要な経験値と獲得能力

ウォリアー、バーバリアンに必要な経験値

レベル	ファイター／バーバリアン	パラディン／レンジャー	ヒットダイス(d10)
1	0	0	1
2	2,000	2,250	2
3	4,000	4,500	3
4	8,000	9,000	4
5	16,000	18,000	5
6	32,000	36,000	6
7	64,000	75,000	7
8	125,000	150,000	8
9	250,000	300,000	9
10	500,000	600,000	9+3
11	750,000	900,000	9+6
12	1,000,000	1,200,000	9+9
13	1,250,000	1,500,000	9+12
14	1,500,000	1,800,000	9+15
15	1,750,000	2,100,000	9+18
16	2,000,000	2,400,000	9+21
17	2,250,000	2,700,000	9+24
18	2,500,000	3,000,000	9+27
19	2,750,000	3,300,000	9+30
20	3,000,000	3,600,000	9+33

パラディンの呪文使用回数

レベル	実質詠唱レベル	プリースト呪文レベル 1	2	3	4
9	1	1	—	—	—
10	2	2	—	—	—
11	3	2	1	—	—
12	4	2	2	—	—
13	5	2	2	1	—
14	6	3	2	1	—
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20	9*	3	3	3	3

*これ以上にはなりません

レンジャー能力						
レベル	ハイド イン シャドー	ムーブ サイレントリー	実質詠唱レベル	プリースト呪文レベル 1	2	3
1	10%	15%	—	—	—	—
2	15%	21%	—	—	—	—
3	20%	27%	—	—	—	—
4	25%	33%	—	—	—	—
5	31%	40%	—	—	—	—
6	37%	47%	—	—	—	—
7	43%	55%	—	—	—	—
8	49%	62%	1	1	—	—
9	56%	70%	2	2	—	—
10	63%	78%	3	2	1	—
11	70%	86%	4	2	2	—
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%*	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%*	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9	3	**3	3

*最大成功確率　**これ以上にはなりません

ウィザードに必要な経験値		
レベル	メイジ／ソーサラー	ヒットダイス (d4)
1	0	1
2	2,500	2
3	5,000	3
4	10,000	4
5	20,000	5
6	40,000	6
7	60,000	7
8	90,000	8
9	135,000	9
10	250,000	10
11	375,000	10+1
12	750,000	10+2
13	1,125,000	10+3
14	1,500,000	10+4
15	1,875,000	10+5
16	2,250,000	10+6
17	2,625,000	10+7
18	3,000,000	10+8
19	3,375,000	10+9
20	3,750,000	10+10

ウィザードの呪文使用回数

レベル	ウィザード呪文レベル 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

スペシャリストメイジに必要な条件

スペシャリストの名前	スクール	種族	必要能力値	反対のスクール
アブジュラー	アブジュレーション	人間	ウィズダム 15	オルタレーション
コンジュラー	コンジュレーション／サモニング	人間/ハーフエルフ	コンスティテューション 15	ディヴィネーション
ディヴィナー		人間/ハーフエルフ/エルフ	ウィズダム 16	コンジュレーション／サモニング
エンチャンター	エンチャントメント／サモニング	人間/ハーフエルフ/エルフ	カリスマ 16	インヴォケーション／エヴォケーション
イリュージョニスト	イリュージョン	人間/ノーム	デクスタリティ 16	ネクロマンシー
インヴォーカー	インヴォケーション／エヴォケーション	人間	コンスティテューション 16	エンチャントメント／チャーム コンジュレーション／サモニング
ネクロマンサー	ネクロマンシー	人間	ウィズダム 16	イリュージョン
トランスミューター	オルタレーション	人間/ハーフエルフ	デクスタリティ 15	アブジュレーション

プリーストに必要な経験値			
レベル	クレリック／モンク	ドルイド	ヒットダイス(d10)
1	0	0	1
2	1,500	2,000	2
3	3,000	4,000	3
4	6,000	7,500	4
5	13,000	12,000	5
6	27,500	20,000	6
7	55,000	35,000	7
8	110,000	60,000	8
9	225,000	90,000	9
10	450,000	125,000	9+2
11	675,000	200,000	9+4
12	900,000	300,000	9+6
13	1,125,000	750,000	9+8
14	1,350,000	1,500,000	9+10
15	1,575,000	3,000,000	9+12
16	1,800,000	3,500,000	9+14
17	2,025,000	500,000	9+16
18	2,250,000	1,000,000	9+18
19	2,475,000	1,500,000	9+20
20	2,700,000	2,000,000	9+22
21	2,925,000	2,000,000	9+24

プリーストの呪文使用回数

レベル	プリースト呪文レベル 1	2	3	4	5	6	7
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	8	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2

ローグに必要な経験値		
レベル	シーフ/バード	ヒットダイス(db)
1	0	1
2	1,250	2
3	2,500	3
4	5,000	4
5	10,000	5
6	20,000	6
7	40,000	7
8	70,000	8
9	110,000	9
10	160,000	10
11	220,000	10+2
12	440,000	10+4
13	660,000	10+6
14	880,000	10+8
15	1,100,000	10+10
16	1,320,000	10+12
17	1,540,000	10+14
18	1,760,000	10+16
19	1,980,000	10+18
20	2,200,000	10+20
21	2,420,000	10+22
22	2,640,000	10+24
	2,860,000	10+26

シーフ能力(基本能力値)	
能力	基本値
ピックポケット	15%
オープンロック	10%
ファインド/リムーブトラップ	5%
ムーブサイレントリー	10%
ハイドインシャドー	5%

シーフ能力に対する種族修正						
能力	ドワーフ	エルフ	ノーム	ハーフエルフ	ハーフリング	ハーフオーク
ピックポケット	—	5%	—	10%	5%	—
オープンロック	10%	-5%	5%	—	5%	—
ファインド/リムーブトラップ	15%	—	10%	—	5%	—
ムーブサイレントリー	—	5%	5%	—	10%	—
ハイドインシャドー	—	10%	5%	5%	15%	—

シーフ能力に対するデクスタリティ修正

デクスタリティ	ピックポケット	オープンロック	ファインド/リムーブトラップ	ムーブサイレントリー	ハイドインシャドー
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	—	-5%	-10%	—
12	—	—	—	-5%	—
13～15	—	—	—	—	—
16	—	5%	—	—	—
17	5%	10%	—	5%	5%
18	10%	15%	5%	10%	10%
19	15%	20%	10%	15%	15%

シーフ能力に対するアーマー値修正

能力	なし	エルフチェイン	スタッデッドレザー	チェインメイル リングメイル
ピックポケット	5%	-20%	-30%	-25%
オープンロック	—	-5%	-10%	-10%
ファインド/リムーブトラップ	—	-5%	-10%	-10%
ムーブサイレントリー	10%	-10%	-20%	-15%
ハイドインシャドー	5%	-10%	-20%	-15%
ディテクトノイズ	—	-5%	-10%	-5%
クライムウォール	10%	-20%	-30%	-25%
リードランゲージ	—	—	—	—

*バードだけはリングメイル着用時でもシーフ能力を使えるが、エルフメイル着用時は使用不可

バックスタブによるダメージ修正

レベル	ダメージ修正
1 to 4	2倍
5 to 8	3倍
9 to 12	4倍
13+	5倍

バードの呪文使用回数

レベル	ウィザード呪文 1	2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—
5	3	1	—	—	—	—
6	3	2	—	—	—	—
7	3	2	1	—	—	—
8	3	3	1	—	—	—
9	3	3	2	—	—	—
10	3	3	2	1	—	—
11	3	3	3	1	—	—
12	3	3	3	2	—	—
13	3	3	3	2	1	—
14	3	3	3	3	1	—
15	3	3	3	3	2	—
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3
21	5	4	4	4	4	3
22	5	5	4	4	4	3
23	5	5	5	4	4	4

伝承知識

バード：	レベル毎 10
シーフ：	レベル毎 3
メイジ：	レベル毎 3
他のクラス：	レベル毎 1

マルチクラス可能な組み合わせ

ドワーフ	ハーフリング
ファイター／シーフ	ファイター／シーフ
ファイター／クレリック	
エルフ	**ハーフエルフ**
ファイター／メイジ	ファイター／クレリック
ファイター／シーフ	ファイター／シーフ
メイジ／シーフ	ファイター／メイジ
ファイター／メイジ／シーフ	ファイター／ドルイド
ノーム	クレリック／レンジャー
ファイター／クレリック	クレリック／メイジ
ファイター／シーフ	シーフ／メイジ
ファイター／イリュージョニスト	ファイター／メイジ／クレリック
イリュージョニスト／シーフ	ファイター／メイジ／シーフ
クレリック／イリュージョニスト	
クレリック／シーフ	

武器と防具

近接武器一覧					
武器名	片手／両手	型	スピードファクター	ダメージ	使用可能クラス
アロー	—	P	—	1-6	—
ボルト	—	P	—	1-10	—
バトルアックス	片	S	7	1-8	F,R,P,B
ダガー	片	P	2	1-4	F,R,P,T,M,B,D
スローイングダガー	片	P	2	1-4	F,R,P,T,M,B,D
クラブ	片	B	4	1-4	F,R,P,T,B,C,D
フレイル	片	B	7	1-6+1	F,R,P,B,C
メイス	片	B	7	1-6+1	F,R,P,B,C
スローイングアックス	片	S	4	1-6	F,R,P,B
モーニングスター	片	B	7	2-8	F,R,P,B,C
ダーツ	片	P	2	1-3	F,R,P,M,T,B,D
ハルバート	両	S/B	9	1-10	F,R,P,B
クォータースタッフ	両	B	4	1-6	F,R,P,T,B,C,D
スリングストーン	片	B	—	1-4+1	—
バスターソード	片	S	8	2-8	F,R,P,B
ロングソード	片	S	5	1-8	F,R,P,T,B
ショートソード	片	P	3	1-6	F,R,P,T,B
ウォーハンマー	片	B	4	1-4+1	F,R,P,B
スピア	両	P	6	1-6	F,R,P,B,D
ツーハンデッドソード	両	S	10	1-10	F,R,P,B

S＝切裂武器　P＝突刺武器　B＝打撃武器

F=ファイター/R=レンジャー/P=パラディン/C=クレリック/D=ドルイド/T=シーフ/B=バード/M=メイジ

遠距離武器						
武器名	片手／両手	射率	スピードファクター	命中修正	ダメージ修正	使用可能クラス
コンポジットロングボウ	両	2	7	+1	+2	F,R,P
ロングボウ	両	2	8	+1	—	F,R,P,B
ショートボウ	両	2	6	—	—	F,R,P,T,B
スローイングダガー	片	2	2	—	—	F,R,P,M,T,B
スローイングアックス	片	1	4	—	—	F,R,P
スリング	片	1	6	—	—	F,R,P,T,B,C,D,M
ダーツ	片	3	2	—	—	F,R,P,T,B,M,D
ヘビークロスボウ	両	1	10	—	+2	F,R,P,B
ライトクロスボウ	両	1	7	—	—	F,R,P,B

F=ファイター/R=レンジャー/P=パラディン/C=クレリック/D=ドルイド/T=シーフ/B=バード/M=メイジ

防具名	AC	使用可能クラス
バックラー	-1の修正*	F,R,P,T,B,C,D
スモールシールド	-1の修正*	F,R,P,C
ミディアムシールド	-1の修正*	F,R,P,C
ラージシールド	-1の修正*	F,R,P,C
レザーアーマー	8	F,R,P,T,B,C,D
スタッデッドレザー	7	F,R,P,T,B,C,D
チェインメイル	5	F,R,P,B,C,
スプリントメイル	4	F,R,P,C
プレートメイル	3	F,R,P,C
フルプレートアーマー	1	F,R,P,C

*シールドは重くなるにつれて、防御が堅くなる。ゲーム内でのシールドの効果を以下に示す。

バックラー：ACが-1になるが、遠距離武器と突刺武器にはこの修正はない。
スモールシールド：ACが-1になるが、遠距離武器にこの修正はない。
ミディアムシールド：ACが-1になる。
ラージシールド：ACが-1になり、遠距離武器に対してはACが-2になる。

使用者欄の略字は以下の通りである。
F=ファイター/R=レンジャー/P=パラディン/C=クレリック/D=ドルイド/T=シーフ/B=バード/M=メイジ

防具別AC修正	切裂	突刺	打撃
レザーアーマー	0	+2	0
スタッデッドレザー	-2	-1	0
チェインメイル	-2	0	+2
スプリントメイル	0	-1	-2
プレートメイル	-3	0	0
フルプレートアーマー	-4	-3	0

武器の専門化				
専門化のレベル	熟練度	命中値ボーナス	ダメージボーナス	1ラウンドあたりの攻撃回数
達人	1	0	0	1
専門家	2	+1	+2	3/2
マスター	3	+2	+2	3/2
ハイマスター*	4	+2	+2	3/2
グランドマスター	5	+2	+3	3/2
*マスターレベルからハイマスターレベルへの昇格により、武器のスピードファクターが軽減される。				

名声と性格

名声による物価の変化

名声	元値からの価格の増減
20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	-10%
14	定価
13	定価
12	定価
11	定価
10	定価
9	10%
8	20%
7	20%
6	30%
5	40%
4	50%
3	100%
2	アイテムを売ってくれない

名声を上げる為に必要な寄進額

金額	名声値
1500	1
1200	2
1000	3
1000	4
500	5
400	6
200	7
300	8
400	9
500	10
700	11
900	12
1200	13
1500	14
2000	15
2500	16
5000	17
—	18
—	19
—	20

性格	初期名声値
ローフルグッド	12
ニュートラルグッド	11
カオティックグッド	11
ローフルニュートラル	10
(トゥルー) ニュートラル	10
カオティックニュートラル	10
ローフルイービル	9
ニュートラルイービル	9
カオティックイービル	8

名声による反応修正の変化	
名声値	効果
20	パーティーは+4の反応修正を受ける
18～19	パーティーは+3の反応修正を受ける
16～17	パーティーは+2の反応修正を受ける
14～15	パーティーは+1の反応修正を受ける
8～13	修正なし
7	パーティは-1の反応修正を受ける
6	パーティは-2の反応修正を受ける
5	パーティは-3の反応修正を受ける。都市内ではカウルド・ウイザードや騎士団に遭遇し、戦闘になる可能性がある。
4	パーティは-4の反応修正を受ける。都市内ではカウルド・ウイザードや騎士団に遭遇し、戦闘になる可能性がある。
3	パーティは-5の反応修正を受ける。都市内ではカウルド・ウイザードや騎士団に遭遇し、戦闘になる可能性がある。
2	パーティは-6の反応修正を受ける。都市内ではカウルド・ウイザードや騎士団に遭遇し、戦闘になる可能性がある。
1	パーティは-7の反応修正を受ける。都市内ではカウルド・ウイザードや騎士団に遭遇し、戦闘になる可能性がある。
0	アイテムを購入することができなくなる。都市内ではカウルド・ウイザードや騎士団に遭遇し、戦闘になる可能性がある。NPCの反応は無条件に悪くなる。

名声によるNPCの反応			
	性格		
名声値	グッド	ニュートラル	イービル
1	爆発寸前	爆発寸前	満足
2	爆発寸前	怒り	満足
3	怒り	怒り	満足
4	怒り	不満	満足
5	怒り	不満	満足
6	不満	普通	満足
7	不満	普通	普通
8	不満	普通	普通
9	普通	普通	普通
10	普通	普通	普通
11	普通	普通	普通
12	普通	普通	普通
13	普通	普通	不満
14	満足	普通	不満
15	満足	普通	不満
16	満足	普通	怒り
17	満足	普通	怒り
18	満足	普通	怒り
19	満足	不満	爆発寸前
20	満足	不満	爆発寸前

レルムの時間

名前	口語表現	グレゴリア暦
ハンマー	真冬	1月
アルテュリアック	冬の爪、または寒さの爪	2月
チェス	日没の月	3月
ターサック	嵐の月	4月
マータル	感傷の月	5月
キソーン	花の季節	6月
フレイムルール	夏に乗ってくる月	7月
エレアシアス	太陽の高い月	8月
エレイント	薄れていく月	9月
マーペノス	落ち葉の月	10月
ウクター	腐敗する月	11月
ナイトール	幕を下ろす月	12月

USオリジナルスタッフ

BLACK ISLE STUDIOS

Division Director

Feargus Urquhart

Senior Producer

Chris Parker

Associate Producer

Douglas Avery

Sound / Localization Prod.

Fred Hatch

Division Operations Mgr.

Benson

Division Operations Asst.

Primo Pulanco

Promotional Artwork

Jason Manley

Special Thanks to: The Icewind Dale team for allowing us to use their monsters and for their advice on working around some of the mutual problems we encountered during our development cycles. The folks at Elephant and Castle and Delta Centre Suites - Eaton Centre for their hospitality and enthusiasm for the project. The Q.A. Teams that were willing to become honorary Canadian citizens and go away from their lives and families for the good of the project. Jim Gardner for being the MAN!

BIOWARE CORP.

Dedicated to the memory of Dan Walker

PRODUCTION

Production:

Ray Muzyka [Exec. Producer]
Greg Zeschuk [Exec. Producer]
Andrew 'Colonel Bob' Nobbs [Line Producer]
Nathan Plewes [Line Producer]
Ben Smedstad [Producer]

DESIGN

Lead Designers:

James Ohlen [Director of Writing and Design, BioWare]
Kevin Martens

Core Design Team:

Dave Gaider
Brent Knowles
Luke Kristjanson
John Winski

Scripting and Data Entry:

Andrew 'Colonel Bob' Nobbs
Mike Geist
Kevin Craig
Ross Gardner

Additional Design:

Rob Bartel
Drew Karpyshyn
John Gallagher

Original Baldur's Gate Game Design:

James Ohlen
Ray Muzyka
Scott Greig
Greg Zeschuk

PROGRAMMING

Lead Programmer

Mark Darrah

Programmers

Daniel Morris
Paul Roffel

Network Programming

Mark Brockington
Paul Roffel

Lead Tools Programmer

Don Moar

Tools Programmers

Marc Audy
Patrick Chan
Aaryn Flynn
Jeremy Sheldon
Chris Christou

Additional Programming

Noel Borstad
Rob Boyd
Mark Brockington
Howard Chung
Michael Devine
Brenon Holmes
Casey Hudson
Charles Randall
Gilles Beauparlant

Infinity Engine Programmers

Gilles Beauparlant
Mark Brockington
Mark Darrah
David Falkner
Scott Greig
(Director of Programming)
Daniel Morris
Cameron Tofer
John Winski
Don Yakielashek

QUALITY ASSURANCE

Scott 'Lizardman' Langevin
(Lead QA)
Raymond 'eataTREE' Prach
Scott 'do I have to go home now?' Horner
Derrick 'the Underdork' Collins
Jonathan 'Spud' Epp
Karl 'Lord of the Stage' Schreiner
Nathan 'Road Trips' Frederick
Ross 'I don't need no stinkin'

quote!' Gardner

Other QA

Noel Borstad
Brenon Holmes
Scott Rodrique
Bob McCabe
Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk
Keith Soleski

ART AND ANIMATION

Art Director

Marcia Tofer

Concept Art

John Gallagher (Director of Concept Art, BioWare)

Core Art Team

Dean Andersen
Matt Goldman
Kelly Goodine
Yunkyung Kim
Arnel Labarda
Chris Mann
Elben Schafers

GUI Creation

Todd Grenier

Additional GUI's

Matt Goldman

Portraits and Promotional/Marketing Art

Mike Sass (Director of Production Art, BioWare)

Additional Promotional Art/Portraits

Matthew Goldman
Todd Grenier
Marc Holmes
Dean Anderson

Additional Artists

Mike Grills
Rob Sugama

Special Effects and Background animations

Chris Mann
Elben Schafers
Russell Rice
Alex Scott

Baldur's Gate and TOTSC Art Content (reused in BG2)

Cassidy Scott
Dan Walker
Kalvin Lyle
Marc Holmes
Scott Greig

GAME ANIMATION

Lead Animator

Steven Gilmour

Animation

Rick Li
Henrik Vasquez
Enrique Deo Perez

Larry Stevens

Tony de Waal

Animation Director

David Hibbeln

(Director of Art, BioWare)

CINEMATICS TEAM

Modeling

Cassidy Scott

Mike Sass

Alex Scott

Elben Schafers

Lindsay Jorgenson

Additional Modeling

Ryan Blanchard

David Hibbeln

Matthew Goldman

Texturing

Mike Sass

Matthew Goldman

Ryan Blanchard

Marc Holmes

Additional texturing

Enrique Deo Perez

Rick Li

Yunkyung Kim

Scripts

Steve Gilmour

Luke Kristjanson

Dave Hibbeln

Concept Art

John Gallagher

Mike Sass

Marc Holmes

Storyboards

Kelly Goodine

Steve Gilmour

Dave Hibbeln

Video Art

Matthew Fisher

Animation

Steve Gilmour

Enrique Deo Perez

Tony de Waal

Rick Li

Larry Stevens

Henrik Vasquez

Effect Animation

Russell Rice

Tony de Waal

Alex Scott

Dave Hibbeln

Scene Set up and Lighting

Mike Sass

Rick Li

Enrique Deo Perez

Russel Rice

Additional Scene Set up and Lighting

Ryan Blanchard

Steve Gilmour

Henrik Vasquez

David Hibbeln

Larry Stevens

Animation Director

David Hibbeln
(Director of Art, BioWare)

Audio

David Chan

Communications Manager

Brad Grier

Manual Writing/Editing

James Ohlen
Lukas Kristjanson
Drew Karpyshyn
Ray Muzyka

Additional Manual

Ross Gardner
Kevin Martens

Reception and Executive Assistants

Juliette Irish
Theresa Baxter
Teresa Stevenson

System Administrators

Dave Hamel
(Lead Systems Administrator)
Michael K. Nudel
Chris Zeschuk

INTERPLAY AUDIO CREDITS

Supervising Sound Designer

Charles Deenen

Mastering Supervisor

Craig Duman

Sound Designers

Ann Scibelli
Paul Menichini
Tim Walston (Soundstorm)
David Farmer
Al Nelson
Mike Kamper
Adam Levenson
John Morris
(Stone Age Technology)

Sound Editing by

Stephen Miller
JP Walton
Frank Szick
Caron Weidner
(Eight Ball Sound)

SFX Recordist

John Fasal
Charles Deenen
Al Nelson
Ana Deenen
Frank Szick
Chris Borders

Music by

Michael Hoenig
(Metamusic Productions)

Music Editing by

Rick Jackson
Ron Valdez
Howard Drossin
(Yoll Productions)

Mastering by

Craig Duman
Frank Szick
Tom Baker
(Precision Mastering)

Mastering Asst.

Ron Valdez

VO Casting/Direction Supervision

Chris Borders

VO Editing by

Stephen Miller
JP Walton
Frank Szick
Jeremy Simpson

VO Talent:

Charlie Adler
Dee Bradly Baker
Michael Bell
Jeff Bennett
Gregg Berger
Cam Clarke
Jonathan Cook
Jim Cummings
Grey Delisle
Melissa Disney
Bill Farmer
Michael Gough
Wayne Grace
Jennifer Hale
Hidi Shannon
Amber Hood
James Horan
Rodger L. Jackson
Cherity James
Nick Jamison
Maurice LaMarche
Jim Meskimen
Tress MacNeille
John Mariano
Jason Marsdn
Bill Martin
Alan Oppenheimer
Jeff Osterhage
Valerie Pappas
Rob Paulsens
Dian Pershing
David Prince
Keven Michael Richerdson
Jack Roth
Dwight Schultz
Jane Singer
Kath Soucie
John Vernon
B.J. Ward
Frank Welker
David Warner
Billy West

Donovon Workun

Walla Cast:

Marsha Kramer
Anneliese Goldman
Daamen Krall
Richard Penn
John Demita
David Randolph

VO Recorded at:

Screenmusic Studios

VO Engineer:

Mike Draghi

VO Assistant:

Eric Lewis

Walla Casting:

Barbara Harris Loop-Group Casting

Walla Recorded at:

WarnerBrothers Hollywood

Aditional VO Casting:

Lisa Wasserman
(Virtual Casting)

CINEMATICS

Sound Designer

Tim Gedemer (Audio Group)

Foley Mixer

Eric Thompson (EFX)

Foley Artist

Laura Macias (EFX)

Music by

Howard Drossin
(Yoll Productions)

Mixed in
Dolby Surround

Thank you to Shannon Woods for all your help at the Renaissance Pleasure Faire.

Video Services

Dan Williams
Dave Cravens
Bill Stoudt

QUALITY ASSURANCE

Director of QA

Michael Motoda

QA Manager

Greg "Moose" Baumeister

QA Div. Operations Mgr.

Monica Vallejo

QA Project Supervisors

Edward Hyland
John Kirkland
Damien Evans
Eric Fong
Erick Lujan

QA Senior Testers

Henry Lee

Dany Martinez
Kris Giampa
Gary Tesdall
Harold Kim
Brad Dutton

QA Testers

Damien Foletto
David Vodhanel
Albert Perez
Adam Parker
Thomas Edmonds
Greg Didieu
Mark Holtzclaw
Matt Golembiewski
Don Ramakers
Michael Los
Rafael Lopez
John Hoover
Joe Isip
Eric Pribish
Joseph Chang
Reuben Park

Spanish Localization Editor

Rafael Lopez

German Localization Editor

Kevin Yee

QA IS Technicians

Bill Delk
Tom Quast

Compatibility Supervisor

Derek Gibbs

Compatibility Technicians

Josh Walters
Dave Parkyn
Jack Parker
Tony Piccoli

Special Thanks to everyone that went to Canada

MARKETING

Marketing Managers

Margo Engel
Stacy Bremmer

Senior PR Manager

Lisa Bucek

Web Team

Sean Patton
Ed Arandia
Steve Jobes
Terry Spier
Sandi McCleary

Creative Services Manager

Kathy Helgason

Traffic Manager

Kathryne Wahl

Manual Design and Layout

Lee Fleshman

完全日本語版制作スタッフ

Japanese Version Producer
小堤　正人

Japanese Version Director
木岡　勝利

Publicity & Promotion
五十嵐　勝

Market staff
石原　伸彦
鍛治　良祐
渡辺　幸子

Translation
SEGA BG2 Localization Team
ＡＣクリエイト株式会社

Manual Translation
株式会社 恒陽社

SEGA BG2 Localization Team
木岡　勝利
栗原　淳二
岡部　城　ウイリアム
長尾　龍介

Voice Actor
坂東　尚樹
幸田　夏穂

Manual & Package
作田　喜尋
中里　治
石上　悟
小林　優

Special Thanks
Kellee McKEEVER
（インタープレイプロダクションズ）
Tom Decker
（インタープレイプロダクションズ）
Marvic Ambata
（インタープレイプロダクションズ）
中野　洋志
（ＡＣクリエイト株式会社）
岡田　洋平
（ＡＣクリエイト株式会社）
打越　領一
（ＡＣクリエイト株式会社）
亀田　亮治
（ＡＣクリエイト株式会社）
中沢　志乃
（ＡＣクリエイト株式会社）
徳永　剛
中山　年郎
井上　洋一郎
小野田　沙織
中安　智久
大越　将
佐々木　了磨
落合　恵子
川上　普史
玉置　和宏

Licensing Manager
石原　伸彦
徳永　剛

索引

す

せ

そ

た

ち

つ

ら

り

れ

ろ

わ

追加情報

●店でのアイテムの値段

店でのアイテムの値段はそのタイプのアイテムをその店がどれだけ持っているかによって異なります。また、値段はプレイヤーのパーティの名声、そして現在のリーダーのカリスマによっても変化します。リーダーは常にそのパーティを代表します。マルチプレイヤーゲームでは、店でのリーダーは店に一番最初に入ったキャラクターです（全員が一緒に店に入るというオプションを設定していない場合）。

●キャラクターのモード型行動

シーフの「ファインド・トラップ／罠発見」モードなど、一度ONにするとずっとONのままになっている行動を、「モード型行動」と言います。AIボタンをONにしていると、キャラクターのモード型行動がときどきOFFになることがあることに気づくかもしれません。

これは、スクリプトによって、そのキャラクターが行動を起こす場合に、モード型行動がOFFになることがあります。これが問題となる場合は、そのキャラクターのスクリプトとして「なし(None)」をロードしたり、AIボタンをクリックしてAIスクリプトの状態を反転させることができます。

●バッファの会話を読む

多くの場合、会話ウィンドウの中で会話を遡って読みたくなることがあるでしょう。そのときにゲームの新しいメッセージが邪魔だと思ったら（新しいメッセージを表示するときにはウィンドウがリセットされます）、スクロールバーのボタンを動かしているときにマウスの左ボタンを押したままにしておいてください。マウスの左ボタンを押している間は、画面が戻って新しいメッセージが表示されることはなくなります。

●突然消えるNPC

ゲーム中、NPCは往々にしてストーリーの整合性を保つために退場しなければならないことがあります。このような場合、そのキャラクターは現在いるエリアを去ろうとして出口に向かいます。出口が見つからない場合は、画面上からいなくなるという形で消されます。これはバグではありません。そのキャラクターが消えなくてはならなくなったので、そのようにされたというだけのことです。

●見えないキャラクターに話かける

ゲーム中、NPCによっては本来見えないはずのキャラクターに話かけることがあります。これはそのプレイヤーがゲームの進行に不可欠な会話を聞き漏らすことがないようにするための処置です。ゲームの進行に不可欠な会話はすべて聞かせてもらえます。

●マルチプレイヤー：

会話ウィンドウのサイズ変更

マルチプレイヤー・ゲームで別のプレイヤーが会話を始めると、ウィンドウのサイズが表示するテキストにあわせて変更されます。そのプレイヤーが会話を終えると、こちらから会話メッセージを打ち込んでいない限り、会話ウィンドウはもとのサイズに戻ります。こちらから会話メッセージを打ち込んでいる場合は、会話ウィンドウは(会話の大きさによって)中くらい、あるいは大きなモードのままでいます。

会話

マルチプレイヤーゲームでは、すべてのプレイヤーがすべての会話を見ることになります。これはゲームの進行に不可欠な情報を見逃すプレイヤーがでないようにするための処置です。

●ホイール対応マウスを使う

ゲーム内における特定のメニュー画面はホイールマウスを使って画面をスクロールすることができます。カーソルをメニュー画面に合わし、ウィンドウズの操作と同様、マウスのホイールを回転させてください。

トラブルシューティング

●パフォーマンスを上げるには

影の半透明化：

「グラフィック」のオプションメニューで、影の半透明化をオフにします。こうすると、背景の上に暗い影が混じるのではなく、すべての影が不透明になります。

キャラクターの移動音：

「キャラクターのサウンド」のオプションメニューで、キャラクターの移動音をオフにします。

その他の効果音：

どんな効果音でも、OFFにすればパフォーマンスが向上する余地があります。「サウンド」のオプションメニューにあるスライドバーを一番左まで動かすとサウンドはまったく演奏されなくなります。

●パフォーマンスが下がる原因

明るさ／コントラスト：

オプションメニューの「グラフィックス」の中にある、これらのオプション設定を初期設定にしていない場合、パフォーマンスの低下を招くことがあります。ゲーム画面が暗すぎる場合はモニタの輝度を調節することをお薦めします。

DirectXハードウェア呼び出し：

「グラフィックス」のオプションメニューには3つの「BLT」に関するトグルがあります。これらのオプションを有効にすると（場合によっては非常に大きな）パフォーマンスの低下を招くことがあります。これらのオプションはどうしてもグラフィックスの異常が解決できない場合にのみ有効にすることをお薦めします。

ウィンドウモードで実行する：

このゲームをデスクトップ上のウィンドウの中で実行させると、ゲーム全体のパフォーマンスが低下します。
※『バルダーズ・ゲート2』を最小化し、元の大きさに戻すと、ゲームがしばらくの間、遅くなることがあります。これは最小化によって拘束されたリソースにアクセスし直しているために起こるものです。

●グラフィックがおかしい

グラフィックボードによってはゲームのプレイ中にグラフィックスが異常を起こすことがあります。これは、お使いのグラフィックボードに対応していないDirectXハードウェア呼び出しが使われているためです。本ソフトではDirectX標準に100パーセント準拠していないドライバーを使ってもプレイできるように、これらの呼び出しすべてにソフトウェア割り込みを用意しました。お使いのグラフィックボードの最新のドライバーを使ってもなお問題が残る場合は、ソフトウェア割り込みを有効にしてみてください。ソフトウェア割り込みを使えばグラフィックの異常はたぶん修正されます。ただし、パフォーマンスは低下します。

※グラフィックボードのドライバを最新のものにしてもなお問題が生じる場合は、この呼び出しに対するソフトウェア割り込みを有効にしてみてください。「グラフィックス」の中にあるオプションメニューの中で変更できます。次に、わかっているグラフィックスの問題と、修正するために無効にすべき呼び出しのリストを挙げます。よくわからない場合はいろいろな組み合わせを試してみると良いでしょう。すべてのソフトウェア割り込みを無効にすればいつでもデフォルトの設定に戻せます。

様々な症例

現象：
・ゲーム中、オブジェクトの周りに緑のボックスが出る
・マウスカーソルの周りにボックスが出る
対応：
・ソフトウェア透過BLTを無効にする

現象：
・アニメーションが「裏返って」見える
・戦の霧（Fog-of-War）が「格子縞」のように見える
・戦の霧（Fog-of-War）に「スパイクのような」角がついている
対応：
・ソフトウェアミラーBLTを無効にする

現象：
・ゲームのメイン画面に縦線が入る
・ゲームカーソルがゲーム画面内に「軌跡」を残す
・その他解決されないグラフィックスの問題
対応：
・ソフトウェア標準BLTを無効にする

●ロード中に最小化する

ゲーム作成中あるいはエリアのロード中にAlt-Tabで『バルダーズ・ゲート2』を最小化するとアプリケーションが反応しなくなったり、強制終了してしまうことがありますので、なるべく最小化は行わないでください。

●キャラクターが表示されない

マルチプレイヤーゲームで、ホスト側が複数のキャラクターを管理している場合、エリア移動時にAlt-Tabで最小化されると、ホストがゲームを再開するまでホスト以外のキャラクターは表示されません。ホストのマシンがアクティブでない場合、キャラクターのデータがゲームに参加している他のマシンに送られないためで、これは故障ではありません

●キーボードの配置が一部おかしい

本ソフトは英語圏からの移植のため、英字入力時のキーアサインは101語キーボード用になっています。日本用キーボードの英字の刻印とはキーアサインが一部異なりますのでご注意ください。



最新情報いっぱい！
SEGA®のインターネットサイト！

セガ エンターテイメントユニバース

INTERNET インターネット

⬇セガ公式ホームページ
http://www.sega.co.jp/

⬇PCソフトの情報を満載！セガPCのホームページはこのURLにアクセス!!
http://www.sega.co.jp/sega/pc/



★セガPCディスクは修理できません。何か支障がございましたら、
セガPC ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

この商品に関するお問い合わせ先

セガPC ユーザーサポートセンター

受付時間 10：00〜19：00 年中無休（弊社指定休日を除く）

ナビダイヤル 0570-000-354

※0570より省略せずにおかけください。 ※通話料金がかかります。
※携帯電話およびPHSではナビダイヤルは利用できません。一般の電話からお掛けください。

●セガPC ユーザーサポートセンターではテクニカルサポートのみ行います。ゲームの攻略法に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。
●セガPCに関するお問い合わせは、上記以外の番号ではお受けできません。

株式会社セガ 本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

675-0483